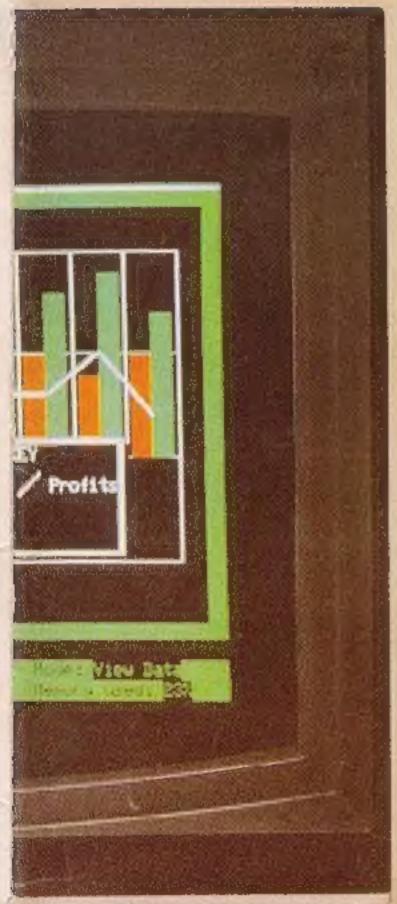


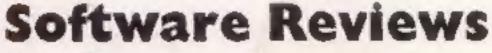
Marz '84 5,50 DM 48 öS 6,00 sFr

CPU testet den QL den sensationellen 32-Bit-Microcomputer von Sinclair



Software

u.a. Höhlenforscher Old Surehand Bewitched Warlord Murcaldy Castle Gift Keks Lander



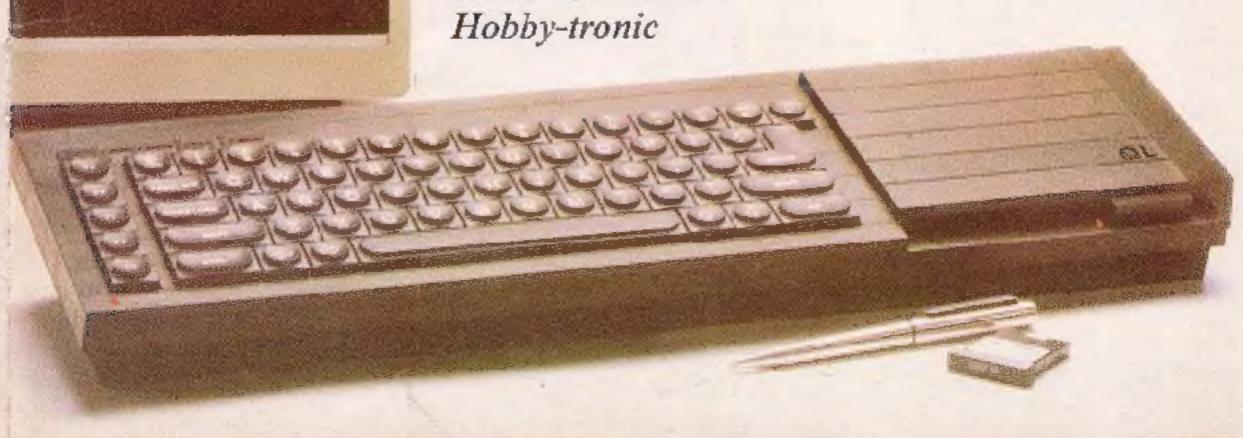
Log Run Grand Prix Stix Snake Pit

Tips, Tricks und News

Berichte

Hannover Messe-

















COMMODORE 64 Dames Book

ese Ciliare and Miris Ramaban

Erisben Sie die Fascination das Computer-

Oir Deuter Ranghau gelten in Englant als de Bureaux 1 in Sachus Conventure (vogramme)

rer und dieses Buch wurde von dar Fachgreise als eines der Bester für den CRM fid gelebt. Jeites der fine vergestreiter Programme mechlieben Gebrauch von der Fährekeiten die den Companion 91 gagnetiben anderen Gesten abhert Protsi abbe beiterdichner.

Hara Commandes 61 Anieronder sullic diente

DM 29,80

Switt in seiner Sammung mitter.



Das Virgin Computerbücher-Programm

Games for your VIE-20 (VC-20) Games for your Dragon 32 Games for your TRS 80 Games for your ORIG 1 Games for your ZX-81 Games for your ZX Spectrum Games for your Atari Games for your B&C Micro

Bücher, die mehr aus Ihrem Computer machen! Jedes einze ne Ruch enträtt mehr als 20 komplette, spiellertige Programmlistings für den betreffenden Computer.

> Alle Programme weiden ertäutort und sind mit Bedienungsarleitungen versehen.

Ein Computer exikon, das alle wichtigen Begriffe aus der Computerterminologie enthält, vervollständigt den Inhalt jeces Buches dieser Peihe.

jedes Buch nur DM 19,80

Spectrum Hardware Manual son fairles Cinhocs.

ter Streintr 2X-Sprotrum hat die Computerwell

Titinen Buch willirt das Geneimeis senes Crinique und wio des Gorat arbeitet Vern Zujunkle, die two ebizielle Manapi nicht oder zur Burg Tireit, werden Engen tie aus alle de wugement. Wie der Halben Impe, 15 Meinenes quising elegentels worten straten, any der Internal authorophe dure veiner andhan arment ward and violes many

Coru Alid guallet, wie der Spectrum mit zusätzlicher fauch selbelgebauters Harchaue Bufaurt olan lot DM 29,80





The Complete Spectress NOW His accessity ease for the Lague and Dr. Frank C'Anna

the 20-Someticus wind you seemen emperatural

15-N-ROM genteue L. Der leinten Auftrein eitstellen Mitten den

Interpreter and reages there, was del Specificos tot and non-cubes in democraphic. In Detail Terfebbon disses Landique CFS. Hopf I Deput Varid e enferathmain he hokkunga As Spectrum belief one grate Avents son emphasize habitaten Lesas kathilat iwas. sit zum gigeren Hiezen zu vertriehen and nie in

Opportunity)



Merceric Programming for the 646C 1 rem She ron der Aurrich

Ver Sylberry for world Gold Breter Innerspessor

50 appoints for der onthe a entwickerts Programme z.B. Luna Lauder Elleamato, Spa Copies um stale metratie titten enger a walste Faiter, Ornhier and wer hifterfichen Source de QAIC productores from

Sulhaverstimilled folian auch grake iche Tips nich die für alle Haner obonso internassest sond Eine rotals Erganzung dieses Corpulent

DM 29,80



YC-20 Innovative Computing pen Cifferé Lucais

En thich generouse vendorines reprivates Pepanners in de Memorado Arti Statistics, interaspide Socie wie his for Attack Space Fight Hooms Invasion Sounds Bot Good Pib, Assenting and sogs Schools Kympiete Lis not all deserrandwide in Spine. ment gratero en mit reien hes om fries arganished, softway there are Directioner



Over the Spectrum

has bush each oils Wignested you beganning Fond

Remainin University was noted as \$40 Programmen. die zwigen, went in dem komen schwarzen Kanten all Ka'l and Balingsa sleet!

the faiblid reicht von beschicklichkeithillelen wie Fragger Metpor Storm, Eliminator über Shabyer Spinio we School at eather Azente

Nutricko victo and Tot, sovia Grandili apur grandia machini desasi Bugh su alireni Nachschlägework für Rösn Smotrum-Anweinter

DM 39.80

Hall only 34 programs for the 23-01 1 K.

Existenipe, Rouerte, Blackpole, Blackpore, Breakput Morany Miniacventure, 1K-Drauthts.

Coch night der 30 Programme (ift den ZX-fill reder Erandversion erthält dieses ammulice Book Judos Programm wird erflärt, Programmierups worden gageben und viele Presus und Princs.

En Buch das veigt, was in 1 if steaken franci

DM 29,80



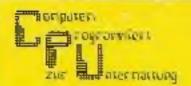
ENTER THE DANGOR

e ete asinomung krestive intogramme für des Stagen 32. Das Such enthält komplette Ligtings Er viela der Sakumiten Armite und Ahtmleittt Sticle violater Laider, Invaders, Meter: Storn. 3 D Treasure Hunt Flightsim after and unte

Velo freuremme rutzer die hervorraumden Weglichester der Eragen Highmeourlangreik. Exter the Couper south hinen sugar wie Se over a acresi das aprecion perpripon komion. Caro eine Menge Tips und Informationen, die für den Degitmer ebenso nüblich and, wie für ten Ferigeschillbean.

DM 28,80





Inhalt

erscheint monarlich im! Roeske Verlag, Eschwege

Hemusecher: Ralph Rueske

Redaktion:

Ralph Roeske (Chefredakteur) (verantwordich) Gertrud Marx-Fischer

Zaichmungent Stefan Kohler

Herstellung:

Roeske Verlag, Eschwege

Satz and Reproduction: Roske Verlag, Eschweig

Drick:

Vogt GmbB 3436 Hessisch Lichtenau

Inland Große Eirzele und Bohnhoßbuchhandele. sowie Osterwich und Schweit!

Ver agsonion Friedrich-Bergius-Straße 7

1700 Weshaden

Fel:06121-2660

Anfragen nicht an Vertriebinder Donekerei, sundem nur an cen Verlag!

Anschr ft: Roeske Verlag CPU Westring 54c 3440 Eschwege Tal. Sa. Nr. 05651 8558

Anzeigenleitung: W&M

Agentur für Werbung and Merketing Combi-Pos.fach 111341 4000 Dusseldorf 1

Erscheigungsweise:

Erstverkaufstag von CPU, ist Mitte des Monats.

Trhebe recht:

Alle in CPU veröffentlichen Beitrage sind ar ieber-'earthir geschützt. Alle Roch e, anch Elbersetzungen, vorbehalten.

Reproduktionen jeder Ar (Potokopie, Microfilm. (Plassing in Datonverarbeitungsenligen unv.) hedarlen der schnittlichen Genehmigung des Verlags Alleveroffentliche Software worde vor Mitarbeitern des Verlages oder son freien Mitorheitern erstell Aus ihrer Veröffen liebung kann nicht geschlossen worden, daß die beschriebenen Lösungen oder lieteichnungen frei von Schutzrechten sind

Bezngapreise:

Einzelhafe 5,50 DM

Abonnement: Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben) Aurand: Europa XL-DM JSA 1D.-DM

Anzeigenpreise:

Es gill die Anzeigenpreislisse Ne.1 vom 1 Aug 1983 Bitte Media-un erlegen anforcern

Autoren. Manuskripte:

Der Verlag rimmt Manuskripte und Software zur Veraffertlichung gerne entgegen.

Honorare nach Vereinbarung.

Bei Zusendung von Manuskripten und Software. erteilt der Autor darr Verlag die Genekmigung zum Abdruck und Versand der verö Tentlichten Progrumme auf Daten räger.

Rücksendung erfolgt nur gegen Eirstnanne der Unkusten. Zusendungen von Software zur Veroffentlichung soll bit e folgendes en halten:

Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Programm (Computer-Bezeichnung), von Drucker sattles. Listing oder Serie Bildschirmfotos (keine Schreibmaschmenlistings) cvtl. Bildschirmlotes von einer: Probelauf und austührliche Programmbeschneibung

Für einzesandte Programmunterlagen Lann keinerici Haftung übernomusen werden.



bringt März'84



Hardware Sinclair QL
Software Reviews Galaxians (C-64) 3 Purple Turtles (C-64) 3 Stix (C-54) 4 Snake Pit (C-64, Sinclair Spectrum) 4 Grand Prix (Dragon 32) 5 Log Run (VC-20) 5 Tips, Tricks und News 6 Software Charts 10
Leserbriefe 12
Berichte Hannover Messe
Software Höhlen örscher (VC-20) 16 River Rescue (VC 20) 20 Old Surchand (Atari) 22 Bewichted (Apple II) 24 Superhim (Apple) 32 Flipper (Spec rum) 36 Cave Fight (Spectrum) 38 Adventure (ZX-81) 40 Warlord (ZX-81) 45 Murcaidy Castle(TI 99/4A) 49 Gift Keks (TI-99/4A) 54 SOS im Weltall (C-54) 56 Gold Mine (C-64) 6 Lander (C-64) 6
Kassettenservice
Kleinanzeigen



"Er wird alles können was der IBVI PC kann und mehr". Diese Worte stammen aus dem Munde von Sir Clive Sinclair.

Er sprach sie aus, als er und sein Geschäftsführer Nigel Searle den neuen QL, den ersten 32-Bit-Microcomputer für weniger als 1600,- DM vorstellte.

Dieser, im Februar 1984 auf den Markt kommende 128K-Micro, der für den ernsthaften Heim- und Geschäftsanwender konzipiert wurde, könnte in der Tat den Microcomputermarkt revolutionär beeinflussen.

Die herausragenden Features des Gerätes:

128K RAM. Erweiterungen um jeweils 0,5 MByte möglich.

32K Bildschirm RAM.

2 cingebaute Microdrives a 100K.

32 Bit-Prozessor (Motorola 68008).

Scareibmaschinentastatur. 5 Funktionstasten. 4 Cursortasten.

Hochauflörende Farbgrafik: Vierfarbig 512 x 256 Pixels Achtfarbig 256 x 256 Pixels 85 Zeichen x 25 Linien.

Sinclair liefert vier Softwarepakete, u.z.: Grafikanwendung, Database Wortprozessor und Terminplaner, hergestellt von der Firma Psion kostenlos mit.

Wassonst nur bei Geräten ab 5000.- DM üblich ist, vielfache Fensterdefinition, beim QL sind es 10, ist für Sinclairs Neuen kein Problem.

Mit dem QL lassen sich

Netze von bis zu 64 Geräten herstellen, die mit einer Datengeschwindigkeit von 100 KBaud kommunizieren. Über den Erweiterungsport können 6 weitere Microdrives ungeschlossen werden, was 800 KByte externe Speicherkapazität ergibt (ein Interface zum Anschluß einer Winchester Handeisk ist in Vorbereitung).

Wegen des Motorola 68308
32 Bitprozessors ist eine las unbegrenzte Erweiterung möglich. In Kürze – und hoffentlich bleibt es diesmaldabei – sollen Pascalcompiler, 68008-Assembler, Analog-/Digitalinter ace, Modem, paralleles Druckerinterfnee mit mehrfachkanaligem Soundgenerator zum Erwerb im Handel sein.

Derzeit sollen etwa 20000 Geräte pro Monat hergestellt werden. Eine weitere Fabrik zur Herstellung soll im Herhst 84 für eine Steigerung sorgen.

Ab Juli soll der QL auch in den USA und im übrigen Europa verkauftwerden. Der Preis wird auch hierzulande dem englischen ännlich sein.

Etwas neues hat sich die Firma Sinclair zum QL einfallen lassen: Sie gründete den QLUB (QL Users Bureau), Die Mitgliedschaft wird 35 Pfund im Jahr kosten, worin sechs Briefe mit Neuigkeiten über Hardund Software vermittelt werden.

Letzle Meldung: Der QL hat kein Kassettenit terface.







Die Basicbefehle des QL

ABS ATAN ACOT AUTO nathische Zei- DATES Zeil stud lennummerkranghei Prograttingingube BAUDrate für serkelle. Uhr Karalto, 75, 300, 605, 1204, 2400, 4900, 9m00 ndes 19200 BORDER BEEP BLOCK falle Block out operation Parks. CAT Argeigen day Katalogs CHRS CIRCLE CLEAR CLOSE CLS CODE CONTINUE COPY CQS COT CSIZE andert Perchengiotte

CURSOR Position in I-cusion DATA Deturn von pattener betriebener eingebauter LET DEFiniere Funktion LN **DEFiniere** PROCEDURE. DELETE DIME isomatere DRAW Links EDIT FNDe DEFineren END IF END REPosi END SELECT EXEC EXIT EXP FLASH FOR PND FOR FORMAT GOTO GOSUB IF THEN ELSE PLOT FORE INK

INKEYS INPUT ENT INVERSE LEN UST LOAD LOCAL. LOG LRUN Beichlaum Miscrostrive MERGE MODE NEW NEXT ON GOSUB ON GOTO OPEN OVER PAN Beich) zum Fernier PAPER PAUSE PEEK

PRINT RANDOM REM REP RESTORE $_{\rm RND}$ RUN SAVE SBYTES SCALE SCROLL. SELektieren SORT SIN STOP STRIP TAB TAN TRACE UNDER umerstein chen in aktueder Farbe USE USR WHEN WINDOW (10 yerwhiteless) Femaless

Trusten.







VIDEOaktiv WOCHENENDE und HEIMCOMPUTER PRAXIS TAGE

III "Dorf am Himmel"

Für alle Video- und Heimcomputer-Aktiven und -Einsteiger, veranstalten wir Freizeit-Seminare im 1öchstgelegenen heilklimatischen Kurost Deutschlands (1015m), Höchenschwand. Das moderne "Haus des Gastes" ist Treffpunkt der aktiven Video- und Heimcomputerfreunde. Auf dem Dach des Südschwarzwaldes mit der Aussicht bis zur Kette der Schweizer Alpen stehen. neben Wissenvermittlung und Praxisūbungen, auch Freizeit. Entspannung und Unterhaltung im Vordergrund. Für Familienmitglieder werden individuelle Freizeit- und Rahmenprogramme durchgeführt.

Kurz: Mit der ganzen Familie Wissen und Gesundheit tanken!

Jeder Teilnehmer kann seine tragbare

Videoausrüstung oder seinen persönichen Heimcomputer mitbringen. Darüber hinaus stellen namhaste Geratchersteller Übungs-Einheiten mit Zubchör von A-Z (z.B. Video-Farbmischpult) zur Verfügung.

Kursleiter ist der Fachjournalist und Marketing-Berater, Hans-Peter Förster. Bekannt auch als Autor der Bücher "Das Video Buch", "Video mein Hobby" und "Bildschirmtext", Sicher kennen Sie seine Fachbeiträge, die er regelmäßig für VIDEOaktiv

verlalt.

Gastreferenten sind der ZDF-Redakteur Klaus Möller (er verrät Kamera-Tips und -Tricks aus der Profi-Welt) und Dipl.-Wirtschafts-Ing. Helmut Rompel, Computer-Hard- und Software-Spezialist.

Den sportlich aktiven Teilnehmern bietet Höchenschwand Hallenbäder. Kuranwendungen. Kurausschank. Massagen. Sauna. Tennis, beheiztes Freibad, Trimm-Park, Frei-Schach. Berg- und Naturwanderungen u.v.m. In der Freizeit wird ausreichend Unterhaltung geboten: Konzerte, Heimatabende, Tanz, Theatergastspiele, Discothek, Ausflugsfahrten (ca. 1 Autostunde bis Basel. Zürich und Schaffhausen u.v.m.

Für gute Enispannung und Unterhaltung sorgen auch eine Vielzahl vorzüglicher Küchen mit Schwarzwald-Spezialitäten.

Schönemeyer, Rompel + Partner Mühisteige 5 · 7120 Bietigheim-Bissingen 4

SOFTWARE-REVIEWS

LOG RUN

für den VC-20 ohne Erweiterung

Terminal Software hat den Krazy-Kong-Affen kurzerhand in einen Bären verwandelt und den Helden, der Jane befreien, in einen Holzfäller namens Tom.

Mit diesen kleinen Kunstgriff hat man aus dem Krazy-Kong-Programm ein LOG RUN (Baumstammrennen oder ahnlich) gemacht. Ob dies besonders origaell ist oder nicht, dies mag dahingestellt bleiben.

Das Ergebnis dieser Programmkesmetik ist auf jeden Fall ein amüsantes Programm für die Grundversion des VC-20. Wei eine Speichererwelterung besitzt, entfernt diese vor dem Laden der Kassette.

Wer die vorgenannten Affenspiele kennt, und wer kennt sie wohl nicht, für den ist der Ablauf dieses Spiels schon

klar. Ein Bar rollt Baumstamme eine Rampe herunter, Tom der Holzfäller, muß diesen entweder ausweichen, sie iberspringen oder sich vor ihnen verstecken. Oben angekommen, ergreift er den Hammer, mit dem etz (den Rest wo len wir unseren Tierfreunden zuiebe besser nicht verraten).

Fine Biene, Schmetterling oder was auch immer das Insekt darstellen soll, gilt es ebenfalls auszuweichen, was zusätzlich für Spannung sorgt.

Ahnlichkeit mit Jem Kong-Programmen, ein gutes und recht unterhaltsames Spiel. Erstannlich gut ist die gelungene Darstellung der Spiel iguren und des Umfeldes in schöner, hochauflösender Graf k. Viele Leute, die meinen, der VC-20 habe seit der Geburt seines größeren Bruders, den Commodore

TERMINAL SOFTWARE



The line with

64, keine Daseinsberechtigung mehr, sollten sich dessen Möglichkeiten anhand des hier vorgestellten Programmes einma auschanen.

Die Stellerung erfolgt zweckmäßiger Weise mittels eines Joystick, jedoch auch per Tasten läßt sich gut spielen.

Grand Prix

für den Dragon 32

Grand Prix - der große Preis, Rennbahnathmosphäre, das besondere Feeling, Nervenkitzel. Dies sind Assoziationen, die einem unweigerlich durch den Kopf gehen, denkt man an Formel-1-Rennen.

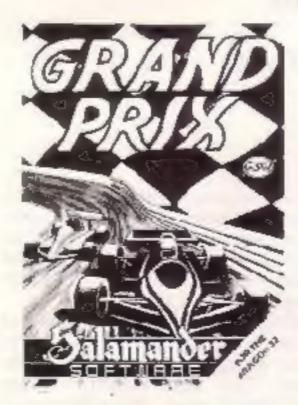
Die Frage ist, ob das hier vorliegende Programm diesem Ansprach gerecht werden kann.

Nach dem problemlosen Laden des Programms von Kasseite und einem Stimmungsbild, muß der oder die Spieler (zwei können gleichzeitig fahren) die Rennstrecke, den Schwierigkeitsgrad und die Hindernisse wählen. Danach wird nach den Namen der Spieler gefragt, die später in die Bester liste ein getragen werden.

Acht der schönsten Rennstrecken der Welt stehen zur Verfügung: Indianapolis, Monza, Nivelles, Österreichring, Brands Hatch, Jarama, Clermont Ferrand und Monte Carlo.

Spielt man alle durch und addiert die Einzelergebnisse, hat man einen spannenden Wettbewerb, wie er bei den Punktebewertungen zu: Weltmeisterschaft in der Formel 1 auch üblich ist. Innerhalb der einzelnen Rennstrecken

kann die Geschwindigkeit von 0-9 eingestellt werden und was einen besonderen Reiz ausmacht, jedoch auch eine besondere Schwierigkeit garstellt, die



Zahl der Hindernisse Hindernisse sind z. B. Öl auf der Fahrbahn (Rutschgefahr), Steine und anderes. Zur Kontrolle der Fahrzeuge sind Joysticks notwendig, eine Tastensteuerung ist nicht vorgesehen. Durch Druck auf den Feuerknopf wird die Geschwindigkeit reguliert, mit dem Steuerknüppel die Fahrtrichtung. Bei den höheren Geschwindigkeit in Kurven angebracht, da der Wagen sons, von der Fahrbahn abkommt und somit aus dem Weitbewerb ausscheidet.

Über der Rennstrecke ist eine Anzeigenstel, die Zeit und Schwierigkeitsgrude anzeigt. In eressant ist auch die Möglichkeit, mit Poke 65495,0 des Spiel doppelt so sehnell als normal zu gestalten. Bei älteren Dragon-Modellen funk ioniert dieser Poke allerdings nicht. Besser wäre es hier gewesen, diese Möglichkeit von vornherein in

das Programm einzubauen. Die grafische Ausgestaltung der Rennstrecke ist gut gelungen. Etwas dürftig muten dagegen die Rennwagen selbst an, die lediglich aus einem recht kleinen grünen bzw. roten Punkt bestehen. Vom Hocker reißt einen auch der Sound nicht. Ein kräftiges Metorgeräusch, wie wir es von anderen Autorennprogrammen gewöhnt sind, hätte dem Spiel best mmt zusätzlichen Reiz verlieben.

Von der Schwierigkeit her, wird dieses Programm durch seine variable Einstellmöglichkeit allen Spielertypen gerecht. Und durch den Wettkampf beim Spiel zu Zweit kommt auch die Spannung nicht zu kurz.

SOFTWARE-REVIEWS

Ghost Hunt

für den ZX-81 + 16K

Manchmal ist es gar nicht so ganz klar, was sich hinter den Titeln einiger Computer- und Telespiele eigentlich verbirgt. Nur zu oft entpuppt sich dann der "gefährliche Drache" oder ähnlich klingende Gestalten als zahnlose Echsen.

Was verbirgt sich also hier hinter dem wohldingenden Titel "Ghost Hunt (Geisterjagd)"? Nun, wenn wir uns den Bildschirmausdruck anschauen, ist dem Eingeweihten sofort klar: Es handelt sich schlicht und ergreifendum ein Pac-Man-Programm!

Der von Ihnen gesteuerte Geisterjäger muß alle Kraftpillen, oder was auch immer die im Labyrinth vorhandenen Punkte darste len sollen, aufessen. Dabei darf er sich nicht von den Geistern erwischen lassen, die erst einzeln und später in immer größere: Zahl auflauchen und den Jäger ihrerseits jagen.
Die besonders gekennzeichneten
Kraftpillen verleihen dem Jäger für
kurze Zeit Kräfte, mit denen er die Geister besiegen kann. Allerdings hält
diese Wirkung nicht lange an. Hat man
ein Feld komplett abgeräumt, gibt es einer. Bonus und ein neuer Durchgang,
schwieriger als der vorhergehende
beginnt.

So weit so gut. Doch wie steht es mit der Ausführung? Die ist nicht von schlech-



ten Eltern, wie wir finden.

Da das ganze Programm in Maschinensprache geschrieben ist, geht die Geisterjagd höllisch schnell vonstatten. Der Bildaufbau ist klar und übersichtlich, die einzelnen Komponenten des Spiels sind gut zu unterscheiden (etwas, was bei ZX-81 Programmen nicht selbstverständlich ist).

Unter den vielen Programmen seiner Art, kann sich dieses durchaus sehen lassen und mit dem Prädikat gut ausge-

zeichnet werden.

Kommunikation mit dem Dragon



Eine Weiterentwicklung der zur Zeit auf dem Markt befindlichen Sprachausgabemodule, hat eine Firma aus Brighton mit dem schönen Namen ORION Data angekündigt. Das Gerät soll ab März/April in den Handel kommen.

Es handelt sich hierbei um ein Sprachmodul mit der vorläufigen Bezeichnung "Micro Command", welches gesprochene Kommandos via Mikrofon in Signale umwandelt, die der Dragon-Computer versteht.

Das mit Mikrofon ausgestattete Modul wird direkt in den Dragon (Moduleingang) gesteckt

Es soll ein Lehrprogramm beigefügt

werden, das die Frkennung von mehr als 15 Worten, die vom Anwender in das Mikrofen gesprochen werden, ermöglicht. Danach kann das vom Programm umgesetzte Wort angehört werden

Mit Hilfe dieses nützlichen Zubehörs wird es möglich sein, über das gesprochene Wort die Kommandos über Tastatur oder Joystick zumindest teilweise zu ersetzen.

Vorgesehen ist dieses Modul für den Sinclair Spectrum und Dragon 32. Als (unverbindliche) Preisvorstellung wurden za. 50 Englische Pfund, d. h. 200,-DM, genannt. Ein Testgerät stand uns leider nicht zur Verfügung, so daß unsere Information lediglich auf Angaben des Herstellers basierer.

TIPS TIPS TIPS

Dreidimensional ist "in"

Vor einigen Monaten haben wir über eine neue Spielgeneration, namheh dreidimensionale Programme berichtet (Postern - 3 Deen Space) In der Zwischenzeit erfreut sich diese Machart immer größerer Beliebtheit, wenn auch das Aufsetzen der jot-grunen Brille als lästig einpfunden wird.

So ici es klar, daß weitere 3-D Programme auf den Markt kommen. Hewson (England) hat 3 brandheue Actionspiele kreiert, die man sieher anch baid bei uns erhalten kann. Seiddab Attack, Lunar Mission und Space Wars. Die Programme sind vorersenur für den Spectrum zu haben.

Symbolprobleme

Manche unserer Leser, die Programme für den VC-20 aus dem Heft in ihren Computer eingeben, haben Schwierigkeiten, die Steuerzeichen und speziell verwendeten Symbole auf Ihrem Keybord wiederzufinden

Nun, die emiachste Methode um herauszufinden, was diese Symbole bedeuten ist folgende:

Tippen Sie zuerst ein Paar Auführungsstriche ein (*) und drücken dann die entsprechende Tasse. Das angezeigte Zeichten verändent sich je nachdem in welchem Modus sich das Gerit

gerade befindet.
Ein Beispiel: Wenn der Computer sich im Grafik-Modus befindet und Sie halten gleichzeitig "CTRL" und Taste "8" gedruckt, wird ein Grafiksymbol

Große Buchstaben auf dem Spectrum

Um nun diese Zeichen vergrößert zu erhalten, muß man die Adressen entsprechend verändern.

Die Ziffer 1 im binären Code bewirkt ein gefülltes Feld, die 0 ein Leerfeld Das folgende kleine Programm bewirkt den gewünschten Effekt:

10 Input as

II LET h = CODE as

12 LET c == 15616+(5*8) - 256

13 FOR d = c TO c+8

14 DIM e# (8)

15 LET F= PEEK d

Dazu muß man zuerst einmal wissen, wo der Zeichensatz des Spectrums angesiedelt ist. Kapitel 14 des Handbuches sagt uns, daß dies im oheren Teil des ROM der Fall ist, ab 15616 aufwärts.

16 FOR g = ? TO 0 STEP - 1

17 IF FINT (7/2) *2 THEN LET c\$
(g) =

18 LET (- INT ((/2)

19 NEXT g

20 PRINT es

21 NEXT d

Dazu einige Erlauterungen

In Zeile 10 erfolgt die Eingabe der Zeichen, die vergrößert dargestellt werden sollen.

Zeilen II und 12 finden diese im ROM; in den Zeilen 13 bis 16 werden sie abgelagert.

Wichtig sind die Befehle in den Zeilen 17 und 18: Hier wird erkannt, daß der Wert der durch PEEK gesetzten Stelle 0 oder 1 im binären Code ist.

Zeile 19 führt zurück zu g. dem Wert des aktuellen Bit. Nachdem alle 8 Bits gefüllt und in e \$(8) gespeichert sind, werden sie in Zeile 20 gedruckt.

Zeile 21 führt schließlich zurück zur nächsten Adresse.

Neuer Britischer

Micro angekündigt

Die Firma Amstrad, ein englischer Hersteller von hochqualitativen Hi-Fi Geräten, hat einen neuen Mikrocomputer angekündigt.

Das Gerit wird nach Augaben des Herstellers um die 200 englische Pfund kosten, daß sind umgerechnet 800.- DM und dem neuesten Stand der Technik entsprechen. In den Handel soll der Neuling im spaten Erchjahr polangen.

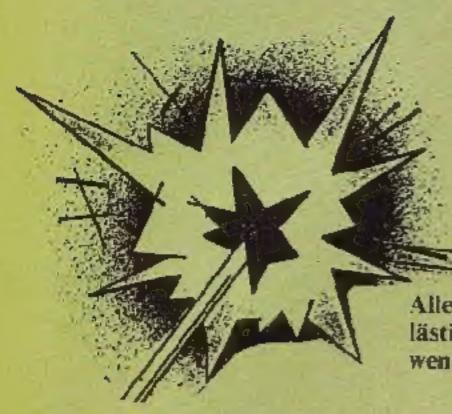
Besonderheiten des Amstrao-Computers sind ein eingebauter Farbnionijor and ein Kassettengerar. Der Rechner basiert auf dem Z-80 Mikroprozersor, hat 64 K-Byte RAM in der Grundversion und soll ausbaufähig sein bis zu 4 M. Das Keybord mit großen funktionetten Fasten bas ein separates, nomensches Feld. Es hat eine hochauftesende Grafik ähnlich dem BBC-Computer. Im Soundbereich wartet man mit 3 Kanalen und 6 Oktaven am Fine Centronies Schmitistelle.

mit Anschlußmöglichkeit für eine Diskettenstation rundet das Angebot ab

Die bertigung des neuen Computers ist in Japan bereits angelaufen

Ein Foto des Markineulings wurde leider bis jetzt noch nicht veröffentlicht, ebenso ist nicht bekannt, ob und wann an einen Verkauf in der Bundesrepuhlik gedacht ist.





(Forth)-Kraft für den Commodore 64

Alle, die anspruchsvolle Programme erstellen möchten, kennen das lästige Problem: Die Programmiersprache Basic ist für viele Anwendungen einfach zu langsam.

In Maschinensprache programmieren wäre eine Lösung. Doch für den Einsteiger in das Computerhobby ist dies oft schwer, zumal wenn eine nilfreiche Unterweisung nicht möglich ist.

Hier bietet sich FORTH als gute Alternative an. Wie vieles, so kommt nuch hier der Anstoß aus England, wo der Software-Hersteller Romik ein auf Kassette befindliches Programm "FORTH" selt kurzer Zeit anhietet.

FORTH ist eine Programmiersprache, die ihre Stärke in Wortbefehlen hat. Programme in FORTH sind auf einfachen Subsoutinen aufgebaut und recht übersichtlich.

Für Commodore 54-Besitzer die einmal mit einer anderen Sprache als Basic experimentieren möchten, ein guter Einstieg! Natürlich ist das Programmbüchlein, zamindest das hier vorliegende, in englischer Sprache gehalten. Eine Übersetzung für den deutschsprachigen Anwender wäre sichtbar angebracht.

Zu beziehen ist das Programm über den Fachkande., der Preis liegt bei eirka 100,- DM.

ORIC-Listschutz möglich

Möglich ist (fast) alles! Wenn ein Programm ausschließlich in Maschinensprache geschrieben ist, kann der Programmierer ein Listen oder Kopieren des Programmes weitgehend ausschließen.

Bei einem Basic-Programm ist solch ein umfassender Schutz nicht so leicht zu reutisieren. Einerfahrener Programmierer wird die meister dieser Schutzmethoden durchschauen und relativ schnell "knacken".

Trotzdem gibt es einige Möglichkeiten, diesen "Knackern" ihr Handwerk zu-

mindest zu erschweren:

Der gewevte Programmierer schreibt sein Programm grundsätzlich so, daß es automatisch nach dem Laden startet und nicht wieder in Basic-Kommandos zurückkehrt. Durch einem Programmabbruch mittels RESET bleibt das Listing allerdings intakt

Am wirkungsvollsten und relativ einfach ist dem Problem beizukommen, indem man die Kommandos, die zum Basic zumckführen, verändert. Reim ORKC-I hat man die Möglichkeit, den Anwenderspeicher nach einem Programmende "Icerzumachen". Dies bewirkt, daß der Anwender das LIST-Kommando nun nicht mehr nutzen kann.

Im Feld 0 des ORIC-Speichers steht eine Adresse, die angesteuert wird, wann immer ein Programm endet (Bytes H001B und H001C).

Wenn der Oric nun eingeschaltet ist, führt er einen Sprung nach # F42D im ROM aus, was eine komplette Reinitiatisierung der Maschine bewirkt. Wenn # F42D nun in der Bytes # 001B und 001C lagen, wird sich der Oric selbst reinitialisieren, wenn ein Benutzer das Programm stoppt. Die Kommandos POKE # 001B, # F42D bewirken daher den gewünschten Effekt.

Malkasten für den Commodore 64

Eine interessante Neuentwicklung auf dem Zubehörmarkt für den Commodore 64, bietet seit neuesten das englische Softwarehaus Audiogenic an. Es handelt sich um ein flaches Feld, eine Art Tablett, mit der Bezeichnung Koala Painter, mit dem es möglich ist,

tarbige Zeichnungen und Illustrationen däckt auf den Bildschirm zu übertragen.

Dies für ca, 90 Eng ische Pfund erhältliche Set, beinhaltet das Grafik-Tablett und seperate Schreiber, Software (Disketten) und ein Anleitungsbuch. Die beigefügte Software ist Menue gesteuert und erlaubt die Übertragung von 16 Farben Schemata.

Es ist möglich, Freihandzeichnungen mit gespeicherten Grafiken und Basicbefehlen zu kombinieren

Sprechender Commodore

Nach dem nun für fast alle Mikros, Sprachmodule angebaten werden gehit Commodore, wie man gerückteweise gehört hat, neue Wege So soll im Sommer ein neuer Heimcomputer, mit der Bezeichnung 364 mit einem eingebauten Sprachteil, auf den Markt gebracht werden. Eine billigere Verston soll später folgen.

Dieses Gerät soll 32K System ROM und 64K RAM enthalten. Ein neuge-

staltetes Keyboard oder Tastenfeld, mit einem seperaten oder numerischen Teil, ist vorgesehen. Eine gute und eine weniger gute Figenschaft soll das Gerät aufweisen Das 364iger ROM sell alle Befehle, wie nie in dem Superæweiterungsmodul des VC-20 entbalten sind, haben. Weniger gut ist, daß keine Sprites vorgesehen sind und daß weder VC-20 noch C-64 Software mit dieser neuen Maschine kompatibel sind. Der 364iger benutzt Basie 4, dies ist das gleiche Basie, das auf den größeren Commodore-Maschinen verwendet wird.

Erstmals gezeigt wurde dieser Conputer auf der CONSUMA-ELEC-TRONIC SHOW in Las Vegus im Januar Wann dieses Gerät auf den europäischen bzw. deutschen Markt gebracht wird, ist noch nicht bekannt Commodore

64

Tips:

POKE 808,239 setzt RUN/STOP außer Betrieb.

POKE 808,237 bewirkt eine Wiederaufnahme dieser Funktion

POKE 7/5,200 unterdirecki das List-

Kommando POKF 775.167 bringt es wieder zur

Funktion.



TIPS & TRICKS

ORIC - SUPERDRIVE

DRAGON

32

In den meisten Programmen ist es notwendig, eine Zeitverzögerung bzw Päuse vorzusehen. Dazu werden meisdie folgenden Befehle verwandelt: Beispiele

FOR (=1 TO 100 MEXT I

oder TIMER=0.1F TIMER=1000 THEN. Doch be de Methoden können in bestimmten Fallen problematisch werden, da sie Zeit und Speicherplutz be-

Eine bessere Meibode, speziell wenn Sie einen kleinen Aufenthal, im Programm erreichen wollen, ist das Play-Kommando PLAY "P1", das eine Verzögerung von ca 2,5 Sekunden bewirkt Mit PLAY "P5" erreicht man eine noch kürzere Pause.



Eine bärenstarke Kraft für Ihren ORIC oder BBC-Computer erhalten Sie mit dem neuen BYTE-DRIVE 500, der englischen Firma ITI Kathmill aus Chatham (Kent).

Es handelt sich hierbei um die erste uns bekannte Master D.O.S. Diskene für diese beiden Micros

Mit 500KBytes Kapazität und extrem kurzen Zugniffszeiten, erschließt dieses Geräte neue Dimens onen für den ambitionierten Anwender. Der Preis dieses kompakten Zubehors liegt in England bei etwa 300 Pfund (1,200 DM)

Weitere Einzelheiten: Netzteil und Arschlußkabel für den gleichzeitigen Betrieb von 2 Laufwerker. Interface, Master D.O.S. Diskette 100-seinges Manual

Für die nahe Zukunft sind Geräte komnitabel mit Dragen. Spectrum und Commodore Computern vorgesehen.

Riesengewinne

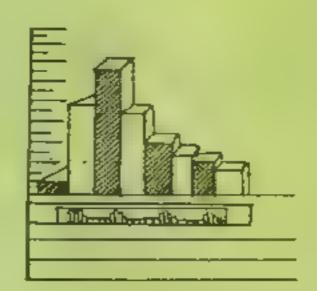
Bei uns noch nicht so sehr verbreitet ist ein Köder, mit dem vornehmlich in den USA und in England manche Softwarefirmen für den Absatz ihrer Programme sorgen.

Da werden Riesengewinne demjenigen versprochen: der ein Programm als erster vo. Iständig löst.

Ganz krättig haut jetzt die Firma Twig Systems Software aus Wondover (England), auf die Pauker Gleich 0 000 Englische Pfurd, das sind sage und schreibe 40.300 DM, sind als Preis dengemgen zugesagt, der als erster den Quiz, bestehend aus insgesamt 6 Programmen, vollständig löst

Der bekannte englische Dis. -Inchey Dave Lee Travis wurde bemüht um der Sache noch wei ere Popularität zu verschaffen. Nach seiner. Aussagen sollen diese Programme sehr, sehr schwer zu losen sein, doch unmöglich seiles nicht. Der Aufgabenkatalog umfaßt Tests in Bezug auf Intelligenz, Geschiehlichkeit und Kematitisse am Gerat.

Im Moment werden die Programme für den BBC-Computer, Spectrum, 7X-81 und den Dragor, 32 angeboten, Weitere Computertypen so lea folgen



Angesichts der Höhe des ausgesetzten Preises sehen wir dieser Aktion mit einer gewissen Skepsis entgegen, ohne die Aufrichtigkeit des Anhieiers in Frage zu stellen.

Wir werden diesen Wettsteit aufmerksam weiter veifolgen und hoften, hald, oder vielleicht auch erst später, den Champ hier vorstellen zu KÖRRen.

Richtigstellung

In ter Februarausgabe von Happycomputer, einer Compulerzeitung, die nicht in nuserem Venag erscheint, wurde ein Adventure-Programm für den Commodere-64-Computer abgedricki. Dies ware auch vollig in Ordnung hätte man sich dort nicht zu der Bemerking hinmißen lassen, das dort abgedruckte Program n sei das erste deutschsprächige Adventure, das in einer deutschen Computerzeitung abgedruckt seg.

Nun, wir sind keine Prinz glenrener und Kleininkeitskramer, sonst hätten wir uns schon verschiedentlich über Außerungen und Handlungen einige. Konkurrenzblätter erregen müssen Als Beispielses hier ein Verlaggenannt, de unseren Titel 'Homecomputer' fast adentisch für ein eigenes Blatt übernommen hat.

Dennoch möchten wir unsere neueren Lese, darauf hinweisen, daß wir in der Appliausgabe unserer Zeitschalt. "Homecompu er" em schönes und feteressantes Abenteuerspie für den VC-20 (Spukschloß), veröffen heht haben Alleremes his then are camals diese To said chach als so revolutionar deswir dies besonders berauss alten Schließlich ist es unser Ziel und unser Bemahen, three in researce Pregramme, aus allen Bereichen des Heimeompaters, anzubieten

Und cies gelang uns bishe ammer cher als den anderen!

SOFTWARE CHARTS aus Deutschland

Welche Programme sind "in" im deutschsprachigen Raum?

Commodore 64

ZX Spectrum	
1 Manin Miner (2)	, BUG-BYTL
2. Penetrator (1)	. Melooume House
3. The Hobbii (3)	. Meloourne House
4. Arcadia (-)	- Imagine
5 Gchen Sie n das Gefängnis (5)	Automata
6. Flipper (~)	Wicosoft
7 Jumping Jack (4)	Imagine
8. Pima iia (6),	Automata
9. Chess Player (-)	Quicksilva
0. Adventures N ghtmare (8'	Wicosoft
8	1 // 20/00/01
Commodore VC-20	
1 Wacky Watters (2)	Imagine
2. Scramble (1)	Termiral
3 G. dt ap (6)	Livewire
4. 3-Decp-Space (10)	Postern
5. Krazy Kong (4)	Animg
6. Fluch des Pharao (3)	. Wicosoft
/. Multisound Synthesizer (*)	. Romik
8: Arcadia (-)	Imagine
9. Gndder (8)	Terminal
0. Martian Raiders '9)	Romik
77 11 10 11 10 11 11 11 11	КУШК

1. Dickys Diamands (1)	h i
3. Superscrample (2)	
4. Gridder (7) Termin	
5. Hungry Horace (5) Methourne House	
6. Hustler (9)	
7. Purple Turtles (-) Quicksals	
8. Paric 64 (4) Intercepte	3.11
9. Frogger (3) Ar in	er.
10. 3-Deep Space (6)	'E
10. C Deep 0.3400 (0) 11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.	11
ZX-81	
I Hopper (2) PS	S
2 Star Tek (Specifical PS	
3. Krazy Kong (1, PS	
4. Galax ans (8) Art	_
5. Pimania (3) Automa	
5. Galactic Treoper (4) Rem	
7. Scramble (10). M Kroec	
5 Ghost Hunt (6)	
9. Sugar Nine (9) Rom	
10. Chess 16K (7).	

Purple Turtles

für den Commodore 64

Nach einem Nachmittag, an dem wir eine Reihe von aufregenden Arcade-Programmen mit wilden Kampfszenen durchgetestet haben, können wir uns bei diesem Spiel endlich entspannt zurücklehnen und den Spargang einlegen.

Die Game-Lords, wie Quicksilva sich gerne selbst zu nennen pflegt, haben bier ein Spiel füt die Astheten unter den Compuerfreaks geschaffen.

Schon die professionell gemachte Eingangsmelodie wirkt so wohltvend, daß man diese erst einige Zeit auf sich einwirken läßt, ehe man sich besinnt, daß man die Space-Taste drücken muß, um mit dem Spiel beginnen zu können.

Ebenso entspannene wirkt auf den Betrachter auch die Szenene, die an gugemachte Comies ennacht. Hier werden, was beileibe nicht bei allen Programmen am Markt üblich is., aile Register des zu den Besten seiner Klasse zählenden Commodore 64 gezogen.

Zum Spiel selbst das sich auch von seiner Liee her wohltuend von den Kampfspielen abnebt: Purple Turiles, dies sind purpurrote Wasserschild-kröten (auf unseren Bildschirm aller dings mehr rosa, doch was soll's!) und zwar vier Stück an der Zahl, die eine lebende Brücke zwischen Flußufern bilden. Über die aus dem Wasser ragenden Panzer dieser niednehen Tierchen

muß der lustig aussehende Herr mit Hut, hüpfender Weise den Fluß Jurchqueren um an der anderen Seite Apfel, Bananen und andere gesande Sachen aufzusammen und mit diesen auf die gleiche Art wieder zurückhüpten, Eine weise Eule belohnt jeden erfolgreichen Gang mit einen Flügelschlag. Wenn das allerdings alles ohne Kompukationen ablaufen würde, wäre es zwar sehr schön, aber auf Dauer doch etwas langweilig. Der eigentliche Gag dann auch die besondere Schwierigkeit, auf die es zu achtea gilt Von Zeit zu Zeit sir kteine oder manchmal auch zwei der Schildköten auf den Flußboden. Setzt der schon erwähnte Herr mit Hut just in diesem Moment zum Sprung an, stellt er fest, was viclo vor ihm schon gemerkt haben, nämheh daß das Wasser halt keine Balken. hat. Was jetzt passiert, ist jedem klar: Miteinem "Platsch", begleitet von einer kleinen Wasserfontane, plumst der Herr mit Schirm, Charme und Melone, sprigh Hot, in das Wasser Schwimmen. kann er offensichtlich nicht, denn er

taucht nicht wieder auf

Dem Spieler stehen insgesamt 5 der wasserscheuen Mannchen zur Verfügung, ehe eine Melodie den endgültigen Abgesang und "Game Over" das Spielende anzeigt

In eine Bestenliste konnen die Ergebnisse einschließlich des Namens festgehalten werden

Nur optische Zugabe and vorbei ziehende Wolken und Ballons (diese haben wir doch schon irgendwo gesehen? - Richtig, es sind Original Demo-Sprites von Commodore), die das Programm abrunden

Das Programm ist mittels Joystick oder

Fasten gut spielbar und richt übermäßig schwer zu handhaben. Der geübte Spieler wird es eher als zu leicht
empfinden. Doch dies schmälert den
Unterhaltungswert dieses Programms
überhaupt nicht. Hier haben wir ein
Programm, mit dem wir auch bei
Leuten die den Computerspielen sonst
eher skeptisch gegenüberstehen, Eindruck schinden können!



Galaxians für den Commodore 64

Der Titel läßt es schon vermuten: Ein Programm der Science Fiction Genres! Für manche Leute sind diese Art Spiele bereits ein alter Hut, für die allermeisten Computerfans nach wie vor der Renner unter den Computerspielen.

Nun, dies is natürlich reine Geschmacksache. Fest steht allerdings unserer Meinung nach, daß die Szenene des Weltraums das sicher typische und interessanteste Umfeld für Computerspiele darstellt

Nachdem diese Tatsache bekannt ist, bleibt nur noch der Vergleich dieses hier getesteten Programms mit den vielen, vielen seiner Art.

Die Handlung ist nicht gerade revoutionär nen und läuft am Ende darauf hinaus, daß die Angreiser, die wie riesige Vögel ausschen, sich aus ihrem Verband lösen und die Basis des Spielers angreisen. Dieser muß nach bekannter Manierversuchen, alle Angreiser abzuschießen. Danach kommt ein neues Bild mit neuen Angreisern, sehnel er und mit mehr Power und so weiter. Drei Leben stehen zur Verfügung.

Good Luck!

Im Vergleich mit anderen Programmen

dieser Art, schneidet dieses recht gut ab. so zwischen Durchschmitt und sehr guten Programmen. Dafür spricht die gute bis sehr gute grafische Gestaltung, der befriedigende Finsatz der musikalischen Möglichkeiten des C-64 und der gradknige Aufbau des Spiels, auf das gerade Jüngere "abfahren" sollten. Nur würden wir es jedem dringend abraten, theses Spiel per Tasten bewal igen zu wosten Per Joystick ist es schon schwierig genug!

REVIEWS

STIX

für den Commodore 64

Es ist immer wieder beeindruckend, daß den Spielemachern, wie man die Programmierer dieses Genre-Analog den Liedermachern nennen könnte, doch immer wieder neue Varianten altbekannter Themen einfallen.

So ist Sax, obwohl die Hardlung im Weltail angesiedelt st, doch wieder erwas völlig anderes als das Gewohnte. Stix, das sind Energiebündel, die das Universum durchziehen und alles vernichten, was sich in ihrer Bahn befindet. Der Spieler muß versieden, diese in einem Kraftfeld einzufangen und sie darfüreh unschädlich zu machen. Um die dreidmensional aussehenden.

Um die dreidimensional aussehenden Stix, die ständig ihre Form und Lage wechseln einzulangen, maß ein Lichtpunkt, vom Spieler per Joystick oder Tastatur gesteuert, im Kraftfeld aufgebaut werden. Dabei muß er nicht nur darau, achten, nicht mit den Stix selbst zu kollidieren, sondern auch auf die gelährlichen Radiowellen achten. Er-

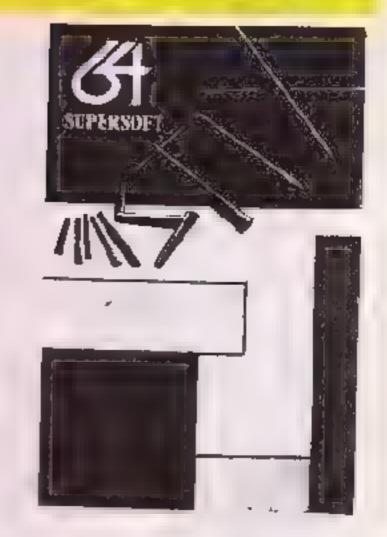
reichen diese den Lichtpunkt ehe das Kraftfeld aufgebaut ist, geht das ganze in einer Explosion unter

Eme dritte Art von Störern sind die Quarks und die Antiquarks, die Ihnen ebenfalls ans Lahen wollen.

Letzendlich müssen Sie auch noch darauf achten, daß Ihre Energievorräte nicht völlig aufgebraucht werden (eine Anzeige zeigt den jeweiligen Fnergievorrat am Monitor), abe ein Kraftfeld erstellt ist

in eine neue Dimension, das heißt, ein neues Bild, gelangt man jeweils, nachdem mehr els 75% des Raumes mit Kraftfeldern ausgefüllt ist Vier Leben siehen zur Verlügung.

Das Programm ist 100% in Maschinen-

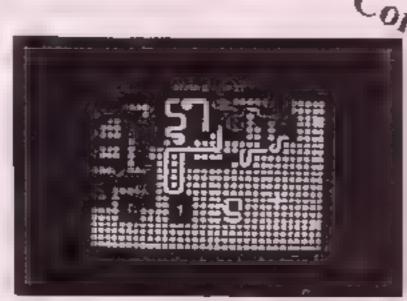


sprache geschrieben und dadurch sehr schnell. Über die Originalität der Spielidee haben wir bereits eingangs geschrieben. Nachzutragen bleibt noch, Jahauch der Sound den Meghelikeiten des C-64 alle Ehre macht und wesentlich zur guten Einfühlung in dieses Programm beiträgt. Wer Action mag, dem wird dieses Spiel sicher gefillen!

Snake Pit

Zwei Versionen dieses Programms haben wir getestet und zwar für den Commodore 64 und den Sinclair Spectrum. Beide sind von der Grafik her fast identisch, so daß die nachfolgenden Aussagen für beide Computer zutreffen.

Spectrum to 1884



Commodore 64



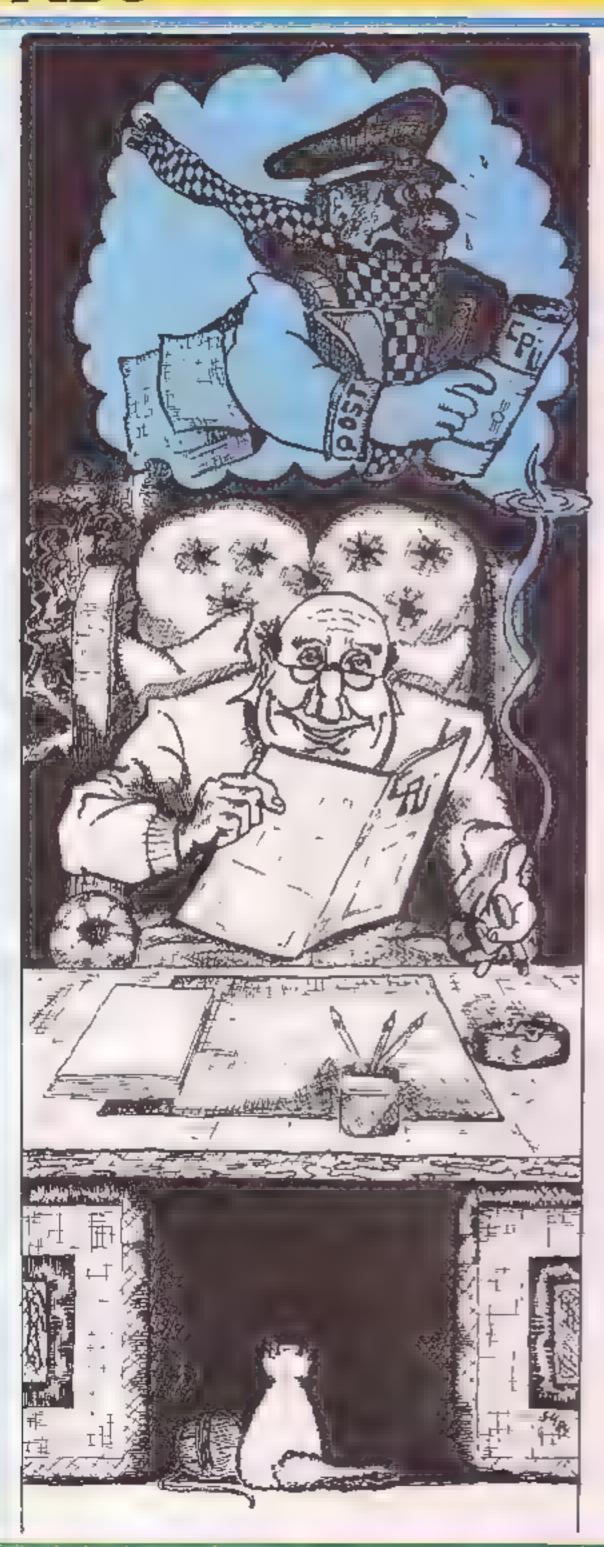
Zur Spielidee Der gesamte Bildschirm ist ausgefüllt mit Schlangeneiern. Die Schlangen liegen zusammengeroitt dazwischen

Der vom Spieler kontrollierte Eierdieb Pit muß diese Fier durch überfahren aufsammen. Doch wehe, wenn ihn die Schlangen erwischen, die sich das natürlich nicht gefallen lassen

Diese recht simple Geschichte wurde sehr gut umgeseizt so daß hieraus ein

spannendes und amüsantes Spiel entstand. Die Ahnlichkeit mit einem Pac-Man-Programm ist nur rein optisch vorhanden. Es ist schon ziemlich lustig, welche Haken und Bögen Pit schlagen muß, um den Schlangen, die in verfolgen, zu entgehen

Wirklich gelungen ist die Grafik, die die hochaullösenden Bildpunkte ber der Computer sehr gut zu hübschen Bildern ausnutzt. Die Steuerung erfolgt beim Commodore 64 über Joystick oder Tasten beim Spectrum nur über das Tastenfeld. Die Handhabung des Programms verlangt eine gewisse Fingerfertigke i und gute Reaktionen. Aber das erwartet man schließlich von einem guten Computerspiel, zu denen man dieses hier zählen kann, ja auch. Oder etwanicht?



Laß den
Briefträger
laufen,
statt selbst
CPU zu kaufen!

Abonnement

Ein Abonnement ist der einfachste, schnellste und bequemste
Weg, jeden Monat Ihre CPU zu
bekommen (und das nicht nur
zur Winterzeit)!
Außerdem sparen Sie durch ein
Abonnenment Geld. Der Bezugspreis für ein Jahr (12 Ausgaben)
beträgt nur 55,- DM incl. Porto.
Bei Zusendung im europäischen
Ausland beträgt der Preis für ein
Jahr 80,- DM, nach Übersee
110,- DM.

Abo-Kombination

Homecomputer & CPU Inland 100,- DM Europaisches Ausland 150,-DM Nach Übersee 200,- DM

LESERBRIEFE

Durch mein Interesse an Home-Computern, bin ich in den Besitz Ihrer Zeitschnft "Homecomputer" gekommen. Mit den gebotenen Programmen kann ich zwar noch nichts anfangen, aber die Leserbriele gefallen mir. Da ich mir einen Home-Computer TI-99/4A kaufen möchte und elender Anfänger bin, hätte ich gerne erst mal Verbindung mit Jemanden, der schon einen TI-99 sein Eigen neunt. In den Leserbriefen in Heft HC 10/83, tedt Herr Kappler den Kauf seines TI-99 mit. Vielleicht ist Herr Kappler bereit, mir einige Ritschlige zu geben Leiter Sie doch bitte diesen Brief an Herrn Kappler, oder teilen Sie mir seine Anschrift mit.

U. Herz, Cyclostr, 58, 8062 Mkt.-Incersdorf

Redaktion: Leider konnten wir die Anschrift des Herrn Kappler nicht mehr ermitteln. Wir können uns aber sehr gut vorstellen, daß Herr Kappler Ihren Brief in CPU liest und sich daraufhin bei Ihnen meldet. Aber eventuell auch andere TI-99-Besitzer die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen mochten.

Ich möchte Ihnen mitteilen, welche Befehle nun eingeben muß, um den VC-20 in der Grundversion benutzen zu konnen.

POKE 648,30 Return and Run Stop + Restore

POKE 44, .6 POKE 43, 1; POKE 56,30; POKE 55, 0; Poke 4096, 0; NEW

Ratarn

The Case of the Case of

The second secon

and a second sec

Danach kann ich das Gera als Grundversionbenu zen, auf Grundversionsprogramme laufen einwar di ei

Um einen 3K Erweiterungszustand herzustellen, muß man bloß obige Prozedur ändern und statt POKE 44, 16 schreiben: POKE 44, 4 statt POKE 4096, 0. POKE 1024, 0

Ger Restistidentisch In 648 sieht nam ich das High-Byte des Bildschirmenfangs, in 43 und 44 sieht bekannt ich der Anfang des Basie Speicherhereichs, in 55 und 26 de sen Ende

Ivica Rogina

Waghausel

Damit des Programm "Formel I" (CPU 1/84, S. 14 lf) auch auf dem Commodore 54 lauffähig ist, mussen neben den angegebenen Anderungen (S. 17) noch folgende Zei en hinzugefügt werder

215 GOSUB 1000 : IF P< 1394 THEN X 1 10000 R = 0 : 7(2)=87 Z(1)=81 P(1)=1484 P(2)=1609 Z1=35 P 1524 POKE P.Z1

Alexander Montebaur

Jülich-Barmen

Ich möchte Ihnen zunächst einma, zu den bei cen Zeitschriften "CPU" und "Homecomputer" gratuheren! Diese sind genau das, was ein Computerfan braucht! Namheh

I. Eine Zeitschrift, die über den aktue len

Markt beriehtet

2 Einfache und anwendhare Software bringt 3 Programme die zum Lemen beitragen und auch für Anfänger verständlich sind Besonders hervorheben möchte ich "Helicopier Attack" (Okt. 83), das mir von Aufmachung Programmgestaltung und natür ich auch von der Grafik her, sehr gut gefällen hat

Alles in allem kann ich nur sagen: "Mach weiter so!!"

Michael Biedenbander

Muh.ta

Betr Programmanderung "Frogpath" (HC 8/83)
Natürlich kann mandie verschiedenen Spittes in einer Zeile auch anderst colorieren, damit der Ablauf nicht so sintönig wird

Anderangen zum Programm "Trogpath" "Il-

99/4A in Ze le 120 hinzu: CALL COLOR (2.15 I)

Zeile 155 hinzu

Fehler in Zeile 600 (Ich habe die Zeile folgencermaßen geändert)

(60) $X_1=1N_1(X_1|x)*_{N+1} Y_1=1N_1(Y_1|8)*_{N+1} Y_1=1N_1(Y_1|8)$

Norbert Röser

Aschaffenburg

Die Redaktion in eigener Sache:

Wirmöchten unsere Leserbriefseite noch erheblich erweitern und Ihnen somit die Gelegenheit gehen mit Ihren Problemen und Frugen, bezuglich Ihres Heimcomputers, an die Öffentlichkeit sprich CPU - zu treien Denr gerade die Anfänger unter Ihnen sind bestimmt sehr dankbar für einen Tip oder eine kurze Erktärung, beim Umgang mit dem Computer.

Fragen Sie uns also, wenn Sie nicht mehr weiterwissen (vielleicht in Form eines kurzen Briejes). Wir werden Ihr Schre ben veröffentlichen, und so weit es in unsurer Macht sieht, auch darauf antworfen

Das Antworten werden wir aber naturlich auch unseren Lesern überlassen, nach dem Motto-was der eine nicht weiß, weiß der andere ganz bestimmt.





Die Messe der Messen:

Bereits jetzt, zwei Monate vor dem Begian der Hannovei Messe 1984 die vom 4 bis zum 11. April stattfindet, deutet 8 ch wieder einmal an, daß auch dieses Jahr wieder alle Rekorde geschingen werden

Schon in Vorfe'd gibt es eine Fülle von interessanten Meldungen und Inforniat onen die wir Ihnen, hebe Leser nicht vorenthal en mochten

Wir werden daher schon jetzt über Aspekte, die aus der Sicht unseres Hobbys interessant erscheinen, berichten

Auch diesmal nimmt die Miernelekt in nik mit nind 300 Unternehmen auf 9800 Quadratmetern Aussiellungsfläche eine wichtige Stellung ein

Noch attraktiver als im Vorjahr presentiert sich die Micro-tron e bei der Hannover Messe 84. Die Schubkraft dieser Technologie, an deren Einsatz die Weitbewerbsfähigkeit ganzer Nationen gemessen wird, stellen die rund
300 Aussteller dieser Richtung eindeut gunter Beweis. Nach der erfolgreichen Premiere zur Hannover Messe
83 bietet die Micro-tronic 84 den Fachbesuchern und den Mitausstellern der
"Messe der Messen" die Gelegenheit,
sich konzentriert und aktuell über die
vorhandenen Anwendungsmöglichkeiten der Microelektronik zu
informieren

Eingebettet ist die Micro-tronic in den Weltmarkt Elektronik und Elektrotechnik Diese Fachmesse ist mit über 1800 Ausstellert, die mehr als 132000 Quadratmeter Fläche belegen, die nach der Ausstellerzahl größte Fachmesse unter den zehn, die es auf der Hannover Messe insgesamt gibt. 1984 steht die Micro-tronic unter Jem Motio "Nutzen

Sie Ihre Chance", näm ich, mit Jem innevativen hinsatz von Microelektron k technisch und wartschaftlich leistungsfähig zu bleiben

Das Aussiellungsprogramm umfaßt aktive, passize, etektromechanische und mechanische Bauelemen e bzw Bauteite der Elektronik Hilfsmittel, Produkte und Dienstleistungen für den Einsatz der Microelektronik rinden das Angebot ab. Wesentlicher Bestandteil des Konzeptes sind the matisch neuorientlene, der technischen Entwicklung angepasste Ausstellungszenten in Form von siehen Gemeinschaftsauss ellangen.

Im 7. Zentrum der Sonderschau "Innovanve A iwendungen der Microelektronik" geht es darum, mit Produktbei spielen die vielfältigen Möglichkeiten der praktrischen Umsetzung aufzuzei-



gen. Drei Themen prägen hier das Gesicht der Micro-trome Das Findringen der M.croelektrenik in immer weitere Bereiche der Automatisierungstechnis. die Nutzur g der grafischen Datenverarbeitung im iechnischen Bereich und die Kopplung der Elektronik zur Uniwelt durch die Sprache Die Sprachsynthese, eine inzwischen bereits etabherte Technik und die Spracherkennung, bilden auf dem Hard- und Softwarsbereich einen Schwerpunkt, Beispielsweise behandelt die Vortragssene "Entwicklungstrends der Microelektronik" den Entwicklungsstand bei 32bii-Microprozessoren oder 256K RAM speichern

Ein gegenüber dem Vorjahr verstärktes Anlieger, der Micro-tronic ist es auch, die Leistungsfähigkeit von jungen Firmen zu demonstrierer. Man rechnet damit, daß die Micro-tronic 84 noch mehr Resucher anziehen wird, als dies im Verjahr mit 126000 zu verze ehnen war Für Messebesucher ist der Eintritt zu allen Forumsveranstattungen frei.



Hobby-tronic 84 - Wir sind dabei

Zum siebten Male fündet in der Westfaen Halle in Dortmund die Hobby fronte statt. Aus bescheidenen Anfängen hat sich diese Ausstellung zur mittlerweite wichtigsten Messe für Microcomputer ger ausert. Viere unserer Leser werden, wis in den Vorjahren, dorthin pagern

Um ihnen die Möglichkeit zu geben, aus kennenzulernen und um unsere Vorlagsprudakte einem noch großeren Publikum vorzustellen, beteiligen wir uns erstmals als Aussteller bei cheser Messe.

Wir freuen uns schon jetzt, Sie, Leber Lese., dort begriften zu durfen.

Die Hobby tronie beginnt am 22. Februar mit einem Händlertag. Vom 23. b.s zum 26. Februar ist die Ausstellung für die Allgemeinheit geöffnet. Schauen Sie einmal herem, es Ichat sich ganz bestimmt.

Wir stellen aus und würden uns freuen, Sie an unserem Stand Nr. 5074 in Haile 5 begrüßen zu können.



Höhlenforscher

Mit dem Programm "Höhlenforscher" möchten wir wiedereinmal ein interessantes Adventure für Ihren VC-20 anbieten.

Einige "Newcomer in diesem Geschäft glauben zwar, sie wären die ersten im deutschsprachigen Raum gewesen, als sie im letzten Monat ein Abenteuerspiel abdruckten, doch sei an dieser Stelle angemerkt, daß wir schon im April 1983 mit "Spukhaas" für den VC-20 ein Superadventure veröffentlicht haben.





Das typische für ein selches Taxtadventure 1st, daß der Spieler in einem Dialog mit dem Computer steht.

Der Computer beschreibt die Situation, sicht und handelt nach den entsprechanden Befohlen in einer erdachten Welt für den Spieler. Aus diesem Spiel setzt sich der Beschl aus einem Verb und einem Nomen zusammer.

Zum fleispiel. Nimm Lampe Welche Befehle es sonst noch im Programm gibt, möchten wir hiermicht verraten. Denn gerade das Herausfinden der Befehle, ist ja sin besonderer Reiz-

dieser Art von Spielen.

Programmabiauf:
Als Spieler haben Sie die Aufgabe, die auf dem Bildschirm erscheinenden Höhlen zu erforschen und darin Schatze zu finden

Diese müssen vor der Höhle abgelegt werden.

Wenn man alle Schätze gefür den hat, sollten die Punkte gezählt werden. Sind 100 Punkte erreicht, ist das Spiel beendet.

Einen kleinen Tip möchten wir Ihnen noch geben: Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, versuchen Sie es mit Magie. Seien Sie jedoch vorsichtig, hirter jeder Ecke konnte eine neue Gefahr lauern

> HERZLICH WILLKOMMEN IM ABENTELER,

TOETNE AUFGABE IST ES IN DER HOEHLE SCHRETZE UND PUNKTE ZU SAMMELM.

RUSSERMALB DER HOEHLE YEN

BEFEHLSWOERTER SIND MORIEN, HOCH, HUEPF, ICH, PUNKTE, NIMM, ZUENDE KLETTER....

BENUTZE EIN VERB UND FIN NOMEN ZUSAMMEN.

VIEL SPASS |

TRATE --> START

10 PRINT"SC 7 29 TT=0 T4=500 20 POKE36879,25 -40 24=0 50 0DSU3 1790-PKIN "%"; -60 DIM V# 28>,P(1),T(18,4,1>,B(10,3),@(3),8(18) 70 FOR 1=0 TO 10 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 1:READ T(I,J,K) NEXT K,J,I 80 B(3 0)=1 B(0,0)=2 B(6,0)=3 B(1,0)=4 B(8,0)=5 B(1,1)=6 B(7,0)=7 90 P(0)=.3·P(1)=.5 100 FOR I=1 TO 23 READ V\$(I) NEXT I 110 PRINT GESUB 1260 120 GOSUB 1580 130 PRINT

NC-50 140 NS="" C\$=N\$ 150 INFUT" WEEFEHL ", C\$ 160 H=LEN(0\$) TT=TT+1000:KK=KK+1 170 PRINT' TRE 180 FOR I=1 TO H IF MID\$(C\$,I,1><>" "THEN NEXT 150 U=39.B=I.IF IDS THEN B=5 280 A\$=LEFT\$(C\$,B-1).IF I>=H THEN 230 210 B=H-I (F B)4 THEN B=4 220 B#=RIGHT\$(C\$,H-I).N#=LEFT\$(B\$,B) 230 GOSUB 1220 240 IF I=0 THEM PRINT PRINT TICH WEISS NICHT WIE MAN (1,C\$"T/W" GOTO 140 250-IF I=12 THEN 1898 260 IF ICO14 THEN 290 270 30SUB 1740 -289 GOTG 1070 290 IF IC>13 THEN 320 300 PRINT"IN ORDNUNG!": Z4-12-003UB 2040 310 GOTO 110 320 IF IC)15 THEN 350 330 PRINT PRINT"ICH HOFFE ES HAT DIR SPASS GEMECHT "1" GOSLB 1740 340 END 350 0≕6:GOSUB 1850 360 IF BOD4 THEN U=L 370 /=I:IF V>15 THEN 470 380 IF U=99 THEN F=L 3**90** GOSUB 1180 400 R-RHD(.) IF M<100 THEN L-M GOTO 1050 410 M1=THT M7100 N2=M-M1#100-M3=INT(M1710):M4=M1-M3#10-IF M4=0 THEN 450 420 IF RCP(M4-1)THEN L=M2'GOTO 1050 430 IF M3C50 THEN L=M3.GOTO 1350 440 M2=M3-59 450 GOSUB-1530 460 GOTO 1970 470 IF NS=""THENPRINT PRINTAS, " WAS?" GOTO 148 480 A\$≂N\$:GOSUR 1220 490 IF I=0 THEN 250 500 0=1-20 IF V<>16 THEN 598 510 IF DER THEN PRINT PRINT DJ BIST ALBERNI" COTO 1070 520 IF UC>99 AND 0>2 THEN 1959 530 GOSJB -1850 540 IF B=4 AND 0=8 THEN 0=7:GOSUB 1850 550 (FB-4THENPRINT"MEDA HIER KEINKE) "B\$" IST, KANNST DU HUCH KEINE BEKCMMEN", G OTO (070 --560 01≈0 0=0:GOSUB 1870 570 - IF C=4 THEN FRINT PRINT"DU KANNST NICHT MEHR TRAGEN" GOTO 1070 580 0=01 B(L,B)=0.6(C)=0.PRINT PRINT"GUT.".COTO 1070 590 IF VC>17 THEN 820 500 GOSUB 1970 610 IF C=4 AND O=8 THEN O=7:GOSUB 1870 . 620 IF C=4 THEN 840. 630 O1≒O O≅0 GCSLB 1850 640 IF B=4 THEN FRINT PRINT KEIN PLATZ MEHR DA":GOLD 1070 650 I=B-0=01:B(L,I)=0:Q(C)=0:IF O(D) THEN 1030 660 'Q=6 GOSUE 1850 ---670 IF B=4 THEN 1050 580 BKL/BD=0 PRINT PRINT DER DRACHE FUERCHTET SICH SEHR VOR KATZEN." 690 PRINT"ER IST IN EINEN MHDE- REN RAUM GEFLUECHTET." 700 R=INT(RND(1)*10) 710 FOR 9=0 TO 3:IF B(R,B)=0 THEN 740 720 NEXT 730 0010 700 740 IF R*L THEN 700 75A B(R.B)=6.F=U:U=99 760 M=RND(1): IF MOD. 25 THEN 1070 770 PRINT-PRINT"DIE KATZE IST JEBOCH WEGGELAUFEN. " B(L,1)=0 780 H=INT(RNL(1)*10): IF M=L OR M=R THEN 780 790 FOR I=1 TO 3: IF B(M,I)=0 THEN B(M,I)=1:GOTO 1970 800 NEXT 810 GOTO 780 820 IF V<>18 THEN 880 830 GOSUB 1870 840 IF C=4 THEN PRINT: PRINT: DU HAST KEINE(N) ":B\$ GUTO 1070

März 1984

```
NC-50
850 IF 042 AND T44500 THEN PRINT-PRINTEDIE LAMPE BRENNT HUN."
860 T4=TT/350∂+15 T3≐9 GUTO 10/U
879 COTO 940
880 IF VO19 THEN 950
890 COSUB 1853
900 IF B=4 THEN PRINT WHICHTS DER GLEICHEN! "-BUTO 1070
910 IF 0=6 THEN 5.0
928 IF L=1 THEN S2*0 PRINT" MEDIE KATZE BESASS
                                           ZAUBERKRÄEFTE.ALS DU SIE TOET
FM ".
930 IFO=1THENPRINT"WOLLTEST, VERZALBERTE SIE DICH IN EINE STEIN-SAEULE." END
940 PRINT" WOAS KANNST DU DOCH NICHT MACHEN! ": GOTO 1070
950 IF YC>20 THEN 1070
960 G09UB 1970
970 IF C≃4 THEN 940
980 E$="OIL":O=7.GOSUB 1870 -
990 IF C∞4 THEN 940
1000 Q(C)=8:PRINT:PRINT"DIE LAMPE IST NACHSE- FUELLT!"
1010 IF T4⇒600 THEN T4=500 COTO 1070
1020 T3=0:T4=TT/3500+15 GOT0 1970
1030 IF OC>7 THEN 1070
1040 BKL,B,=8 PRINT-PRINT"OH JE,DC HAST DAS DEL VERSCHUETTET"-SOTO 1070
.050 IF U≕99 THEM 1070
1060 IF LKOF THEN PRINT PRINT"VERGISS DEN DRACHEN NICHT." LEU
1070 IF L=0 OR F=0 OR L=2 THEN 1130
1000 C≈2:GOSUB 1870-
1090 IF CC>4 AND T4C500 THEN 1130
:100 00SUB 1850
4110 IF BC>4 AND T4C500 THEN 1130
1120 L=F-PRINT "DUMKELN HAST DU ** ANGSTI":GOTO 1130
1130 IF S(L)=0 THEN S(L)=1
1140 IF T4)TT/3600 THEN 110
                                 ELLIT STEEL
1150 IF T3-0 THEN PRINT PRINT WELLENE LAMPE GEHT GLEICH AUS" T3-T4+5 3070 11
1160 IF TT/3600 DT3 THEH "4=600 FRINT PRINT"DIE LANDE IST ERLO- SCHEN!!"
1170 GOTC 110
1180 M=1000 FOR I=0 TO4
1190 IF T(L, I, 0)=V THEN M=T(L, I, 1)
1200 IF T(L, I, 0)<>0-THEN NEXT
1210 RETURN
1220 I2=4.I1=28.IF LENCH$(#1 THEN I1=11.I2=1
1230-FOR I = I i TO 1 STEP-1 - - - - - -
1240 IF- As-LEFT# (V#(I), (2) THEN RETURN --- : -- --
1250 NEMT RETURN
1260 FORT=1TO22 PRINT"="; NEXT
1270 PRINT 'E", :ON L+1 GOSUB 1290,1310,1320,1330,1350,1370,1400,1420,1440,1470,15
Đ0 ---
4280-PRINTAGE PARETURN
1290 PRINT"IN DER MAEHE IST EIN FELSSPALT. W"
1300 PRINT'EIN SCHILD BESAGT / SHIFR HINEIN#> / " RETURN
                               TIEFEN LOCH. - ES IST NACH SUEDEN OFFEN"-RETURN
1310 PRINT 'DU BIST IN EINEM
1320 PRINT"DU HAST HOFFNUNGSLOS IM WALD DIE ORIENTIE- RUNG VERLOREN. "-RETURN
HOEHLE 1
1360 RETURN
1370 PPINT"DU BIST IN EINER TROPFSTEINHOEHLE. IM NORDEN IST EIN SCHMAUER GANG ZU
1380 PRINT"DE IST EINE PASSAGE IM OSTEM. IM SUEDEN - TRENNT-EINE SCHLUCHT "
1390 PRINT"DIE HALLE IN OST UND WESTTEIL.":RETURN -
1400 PRINT"BL BIST IN EINEN RUN- DEN RAUM. WEGE FUEHREN IN ALLE PICHTUNGEN.",
1410 PRINT'IN DER MITTE IST E.N GEROELLHHUFEN DER BIS ZUR DEUKE REICHT." RETURN
1420 PRINT"DL STEHST AM HORDRAND GINER 3 METER TIEFEN UND 2 METER BREITEN " ==
1430 PRINT'SCHLUCHT.DIE HALLE SETZT SICH DANINTER FORT."-RETURN ....
1440 PRINT"DU STEHST AM SUEDRAND FINER S METER TIEFEN SCHLUCHT.";
1450 PRINT'DAHINTER LIEST EINE TROPFSTEINHOEHLE."
1460 PRINT"WEGE FUEHREN NACH OST UND WEST":RETURN
1470 PRINT"DU BIST AUF EINEN STEILEN, GLITSCHIGEN " ...
1480 PRINT"UND SCHLUEPFRIGEN PFADBER NACH SLEBEN UND OSTEN FUEHRT.ER IST ZU ST
EIL",
1490 PRINT' UM WIEDER ZURUECK-ZUKLETTERN. ": RETURN
1500 PRINT DU LIEGST SCHUER- VERLETZT AM FUSSE EI- NER 3 METER HOHEN GRA-NIT
MAHD, "
```

VC. 20 1510 PRINTING STHRRST AN DIE DECKE UND" 1520 PRINT"DENKST JEBER DEIM WEI-TERES SCHICKSAL NACH." RETURN 1530 ON M2+1 GOSJB 1550,1560,1570 1540 RETURN 1550 PRINT"DAS GEHT HIER NICHT!" RETURN 1560 PRINT"ES GESCHIEHT NICHTS!!":RETURN * 1570 PRINT"DIE WAENDE SIND ZU GLATE UM AN CHREN HOCHZUKLETTERN." - RETURN 1589 FOR I=0 TO 3:IF B(L, I)=0 THEN 1700 1590 CN B(L.I) GOTO 1610 1630,1640,1650,1660,1670,1680,1690 1609 COTO 1790 1610 FRINT PRINT'EINE HIEDLICHE KATZE STREICHT UM DEINE BEINE." GOTO1700 1628 GOTO 1790 1630 PRINT PRINT EINE CELLAMPE LIEGT AM DODEN. "-GOTO 1700 1640 PRINT PRINT FIN GROSSES GOLDSTDECKLIEGT BUF DEM BODEN. " GOTO 1700 1650 FRINT PRINT'EINIGE SILBERNUENZEN LIEGEN VERSTREUT AF BODEN.' GOTO 1700 1669 FRINT PRINT"EIN KUBIN GUITZERT IN EINER WIESCHE." GOTO 1700 1676 FRINT PRINT 'CIN RIESIGER DRACHE VERSPERR" BIR BEN WEG. " GOTO 1700 1680 PRINT: PRINT'EINE GELKANNE STEHT IN DER NACHE." GOTO1788 1690 PRINT PRINT'EINE LEERE GELKENNE LIEGT AM BODEN." GOTO 1700 1700 NEXT I 1710 PRINT'#', FOR I=1 TO 22:PRINT"=", 1730 NEST I PRINT"H"; 1730 RETURN 1740 Z=0:FOR I= 0 TO 10-Z=Z+S(1)*4'NEXT 1750 FOR I=0 TO 3 IF B(0 I.=1 SR (E(0,1)>2 AND B(0,1)<6: THEN Z=Z+14 1760 FEXT PRINT PRINT "NACH "KK" FKTIONEN HAST DU" Z PLNKTE." 1770 IF Z=100 THEN 2228 1780 RETURN 1790 PRINT" HERZLICH WILLKOMMEN . IM ABENTEUER." 1800 PRINT"S DEINE AUFGABE IST ES IN DER HOEHLE SCHAETZEUND PUNKTE ZU SAMMELN. : LEGE ALLE SACHEN AUSSERHALS DER AUENLESE 1810 PRINT" page CHB. EN": □= 1820 COSJE 2040 PRINT"D VIFL SPASS 1830 PRINT'S TASTE --> START" FOKE198,0 WAIT198 1 GETZ\$ PRINT"" RETURN 1840 NEXT:RETURN 1858 FOR B=8 TO 3-IF B(L.B)=8 THEN RETURN 1868 NEXT RETURN 1870 FOR C≃0 TO 3: (F D(C)=0 THEN RETURN 1888 NEXT RETURN 1890 FRINT 1900 FRINT"DU TRAEGST." 1910 PRINT 1920 71=0(0)+0(1)+0(2 -0(3) IF Z1 THEN 1940 1930 PRINT"NICHTS" GOTO 140 1940 FUR ZZ=W TO 3: IF Q(ZZ)=0 THEN 2028 1950 IF G(ZZ)=1 THEN PRINT"EINE KATZE" 1960 IF G(ZZ)=2 THEN PRINT"EINE DEL LAMPE" 1970 IF QKZZZ##3 THFNPR NT"FINEN GOLDKLUMPEN" 1980 IF Q(ZZ)=4 THEN PRINT'EINIGE SILBER MUENZEN" 1990 IF G(ZZ)=3 THEN PRINT'EIN GLITZERNDER RUBIN" 2000 IF G(ZZ)=7 THEN PRINT"EINE DELKANNE" 2010 IF G(ZZ)≃8 THEMPRINT"EINE LEERE KANNE" 2020 NEXT ZZ PRINT 2030-GDTO 140 2040 PRINT BEFEHLSNOERTER SIND NORDEN, HOCH, HUEPF, ICH, FUNKTE, MIMM', 2050 PRINT"/ZUENDE /KLETTER.... " 2060 PRINT"BEHUTZE EIN VERB UHL EIN NOMEN ZUSAHMEN. " RETURN 2070 DATA 10,4,1.2.2.2 3 2,4.2 2080 DATA 2.8,5,6,7,6,9,51203.8,5 2090 LH R 1,02100.2,02.00,3,02100,4,02100,0,0 2100 DATA 2,4,6,52,09,8,52109,9,51201,0,0 2110 DATA 3,3,4,5,6,8,8,0,11,0 2120 DATA 1.6.2.7.3,4.3.4.9,51108 2130 DATA 1,06205,4,06205,6,1,7,6,8,1 2140 DATA 1,5,5,10,8,10,7,10208,5,10 2150 DATA 3,9,4,1,5,10.8,10,7,10107 2160 DATA 1.8.2.3.5.3.7.3.3.3 2170 TATA 8,52107,9,51:04.6,10,7,10.0,0 2180 DATA NORDISJEDIOSTE.WESTIRUNTIHOCHIHUEPIKLET MAGIJHINE RELSITCH 2190 DATA HILF, PUNK, ENDE, NIMM, LECE, ZUEN, TOET, FUEL 2200 EATA KATZ, LAMP, GOLD MUEN, RUEL, BAHL, CEL, KANN 2210 END 2220 FRINT SHERZLICHEN GLÜCKWUNSCHIU HAST ES GESCHAFFT. 🖭 ENL

März 1984

River Rescue

VC-20

"River Rescue" besteht aus einem Vorprogramm und einem Hauptprogramm.

In dem Vorprogramm werden die Zeichen definiert, im Hauptprogramm erfolgt dann das eigentliche Spiel.

Als Freize kapitan geraten Sie unglacklicherweise mit Ihrer Segeljacht
"Neptan" in fremde Gewässer, die
soiche Art von Eindringlinge garnicht
schatzen zumal Sie auch noch versuchen, die gerade gekenterten und zuvor entflohenen Gefangenen der dortigen Insel zu retten

Die Linwohner der Insol versuchen natürlich alles, um dies zu /er-

unde n

Währenn der Rettungsaktion wer ien Sie deshalb ständig von Torpedos beschossen, denea Sie auswichen nussen

Nach einer bestimmten Zeit, vorausgesetzt Sie konnten den Angriffen der Inselbewohner standbalten, nanen sich die Küste, und ein Bonus wird verteilt (je nach Schwierigkeitsgrad).

Man hat im Spiel vier Versuche, das' heißt, 4 Schiffe zur Verfügung, am die in Scenot geratenen, sieher an Land zu bringen

Das Schiff wird mit der rechten und linken Shift-Taste gestouert.

Nach jedem Durchlauf wird er um 1 erhont, wobe: Grac 9 fast nur von Profis zu schniffen ist

Viel Spant

KTUER RESCUE USCHOONAMI (C) 1363 BY TROOPS LANDERS

5 GOSUB300

200 Dx=7169

210 FORS=01079: READW: POKEDX+S, W: NEXT

220 NFW

300 DATA0,0,0.0.0.0.0.0

320 DAT9255,255,255,255,255,255,255

330 DAT9224,240,248,252,252,248,240,240

340 DATA2,7,3,31,15,7,15,15

350 DATA0,15,17,48,51,52,52,52

360 DATA0,240,135,12,204,44,44,44

370 DATA50,49,48,18,8,4,3,1

380 DA(A/6,140,12,8,16,32,192,128

390 DATA25,26,60,88,152,30,00,00

400 DATA24,60,00,60,00,24,24,60

450 NEW

500 PDKE36879,25

520 PRINT" & RIVER RESCUE"

530 PRINT"QQQ11BY THOMAS LANGENS"

540 PRINT"011(C) 1983

550 PRINT"DO PLEASE WAIT"

555 PRINT"QQQQQQ DADses"

560 RETURN



2 A\$[1] - "TAAABE EDDGGGGGGGGGGGGGGAAA" 3 A\$.2; tAHAABEERCOERCOROCTÇAAAA 4 A4.3) TIMABE cocecedecedeced fram 5 A\$141 "TAAAABEcoocqcccccctCAAA 8 A\$ 51 "THARBEQUOCOCCOCCOCCECTARAA" 8 8\$.7) TARRAPPARE COLICARDADA 10 607030 20 POKE38829,15 21 FORH-11(2 22 FORT 254TC128STEP 1 23 POKE36826,T:POKE36826.8:NEXT 24 FORT=126T0254:POKE36826,T:POKE36826,0 NEATT 25 NEXTH: RETURN 30 BD=7746:B J=7724:FD=8466:FU=39444:SC~0 40 LE-4: AN -0: POKE 36379.110 42 X · 2 45 50-35824 50 MA-8142: POKE36878,15 60 PRINT & #RIVER RESCUE" 62 PRINT"QORY THOMAS LANGENS" 63 PRINT"Q (C) 1983 64 PRINT DORESCUE ALL THE PEOPLE BUT WAT CH OUT FUR THE BOMBS ! 65 PRINT"DUSE LEFT SHIFT KEY RIGH T SHIFT KEY 66 GOSU822 62 INPUT BLEVEL (1-9)"; LU: IFLUCIORLUS9TH EN62 08 2K=_Jx100 69 6050000000 20 PRINT & 'POKE36869,255 80 FORT=7680T07680+505:FOKFT.0:NEXT 200 PDKESU, 130: POKESU+1,130: POKESU+2,130 210 REMPOKEBO-X,6:POKEBO+X+1,2:POKEBU+A, 4: POKEBU+X+1,5 225 IFAN=ITHENA=2:GOTO240 230 A=[NT(RND(1)*6)+1 250 82=82+1: IFB2=(11-LU)THENBZ=1:PO=[NT(RHD(1)*11)+4:POKEMA+PO,9:POKE38862+PO.8 254 IFANK>1THEN257 255 G0T0280 257 AZ=AZ+1: [FAZ=21THENAZ=1: PO=[NT(RNO(1 3x113+4:POKEMA+PO,8:POKE38362+PO,2 200 Z=Z+1:1+ Z=ZK [HENAN=1: A=7 265 SYS59765 266 POKEBO+X,8:POKEBO+X+I,7:POKEBU:X,4:P OKEBU+X+1,5 267 PRINT SEpagegggggggggggggggggg

River Rescue

270 PRINT'SRSCORE: :SC: rE000000 290 PL=80+X+22: FR-80+x+23 300 IFPEEKCPL ITECKHEEK, PK . - 8 : HENSC - SC+10 # CE *CE + , # GD TO 34 € 379 IFPEEK (PL SORPEEK (PR) STHEN2000 330 IFPEEKEPL KYDURPEEKEPRIKYD HENPAAA 340 IFAN 1THEN345 342 GOTD350 345 IFPEEKCPL-1)=ZORPEEK(PR+1)-3THEN3000 950 PON+BC+*, 0: POKEBOIX: 1,0: POKEBU+X:0:P OKEB HALL O 400 IFPEEK(145)=253THENX=X-1 420 IFPEEK(653)=1ANDPEEK(145)<>253*HENX= X+1 430 GOT0210 2000 POKESU,0: POKESU+1,0: POKCSU+2,0 2020 FORH=255TO1289TEP-1 2030 FOKESU+3,H:POKESU+5,INT(RND(1)*200] +50:PCKESU+7,32+INT(RND(1)x12)+1:NEXT 2040 FOKESU+J,0: PUKESU+5,110: POKESU+7,36 2858 FORE38809,248: PRINT 940 I D I D T f 5" 2055 PRINT"QDIRY TO RESCUE THE QFEQP LE NOT THE BOMBS " 2000 LE=LE-1: IFLE=OTHEN5000 2070 GOSLB9000 2898 COT079 REGE IFANCSITHENADO 3001 PDKE33859.240 3010 SC=SC+(_U*GE)*10 JUZU PRINT alliyou GOT IT | I":PRINT OSC DRE- -SC. PRINT QHISCORE: :HL 3030 PRINT"ODOTRY THE HEXT LEVEL" 3040 ZK=ZK+100:LU=_J+1 3045 AN-0: Z=0 3050 FORF=2103000: NEXT: GOTC/8 SUUU PRINT S THE ENDIPPIRE NHC-SC 5005 PRINT'QQSCORE ::SC 5010 PRINT <u>Q</u>⊬ISCORF: :НС 5020 PRINT DOAND THER GAME (J/N) : GOSU390 **5030** If T# = "N" (HENSYSU4802 5040 RUN 9000 PRINT OPRESS A KEY TO GO DN 9020 GETT\$: IFT\$=""THFN9020 9030 RETURN READY.

VC-20 GRUNDVERSION



Old-Surehand

Beim Spiel "Old-Surehand" können sie sich als Meisterschütze versuchen, in dem Sie mit 14 Schüssen. 10 Flaschen treffen müssen.

Gelingt dies, bekommen Sie ein Bonusspiel.

Um das Spiel nach dem Laden der Kassette zu starten, wird irgendeine Taste gedrückt.

Um schießen zu können, betätigt man die Taste "F".



1 rem -C- by Jens Berke

2 poko 82,0:poke 752,1:gosub 4000

3 data 96,240,102,124,96,120,40,232

4 data 0,0,16,0,0,0,0,0

5data 24,60,24,255,153,165,38,96

6 data 16,16,56,56,56,56,56,56

7 data 24,60,24,255,153,165,100,6

8 data 90,32,212,200,202,32,36,153

9 ch=(peek(106)-8)#256

10 if peex(ch+16)x30 then 120

11 print chr\$(125); "______ Bitte warten

20 for i=0 to 1023:poke ch+i,peak(57344+1):next i

100 for a=2 to 7: for b=0 to 7:read c:poke ch+b+a+8, c:next b:next a

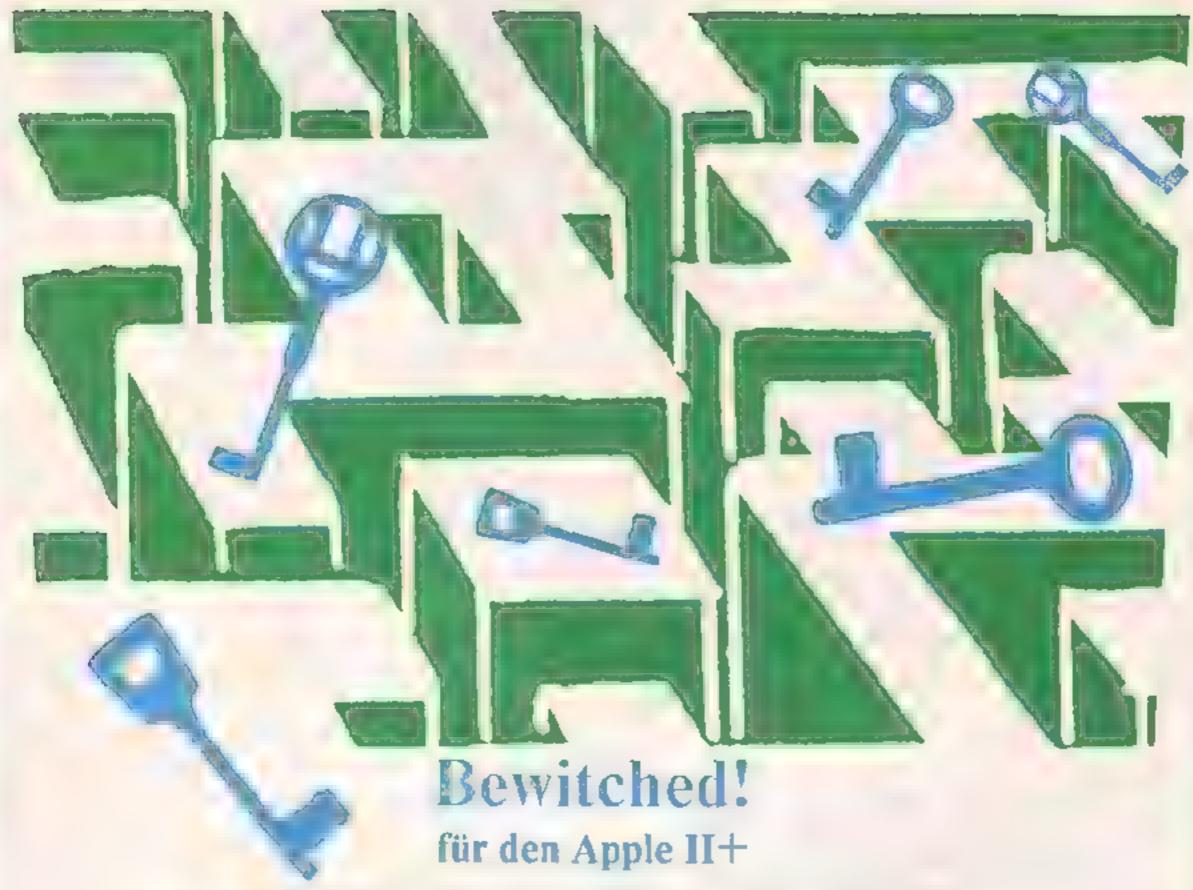
120 trap 120:poke 764,255:graphics O:print "achwierigkeitagrad (1-8) ";:input g :if g<1 or g>8 then 120

125 trap 40000 130 gr=aba(g-8)*19 140 graphics 17:pcks 756,ch/256:setcolor 4,10,15:setcolor 1,0,0:tr=0 150 rt=1:fi=2:ec=14:y=3 153 for ig1 to 10 155 a=int(rnd(0)#19)+3:b=int(rnd(0)#7)+12 160 locate b,e,c:if c=5 them 155 170 color Siplot b, sinext i:fl=10 180 polor 95:for a=0 to 19:plot a,2:next a 19D position 0,0:print ≠6;"PUNKTE : ";TR:position 0,1:print ≠6;"SCKUESSE : ";sc:" " 200 for a=1 to granext s 210 fi=fi+2:if fi=8 then fi=4 220 if peak(764)=55 then ac=ac-1:goto 1000 230 poke 764,255 240 color Diplot 2, y:y=y+ri:if y>22 or yc4 then ri=-ri 250 polor fisplot 2,ysgoto 190 1000 color 2:plot 2.y 1020 color 3:plot si,y:si=si+1:if si>19 then color 0:plot 19,y:fi=2:sound 0,0,0,0:got o 1025 1021 acto 1030 1025 if ec<1 then 2000 1027 poke 764,255:goto 190 1030 sound 0,six3,8,10:locate si,y,t:if t=5 them sound 0,0,0,0:goto 1500 1040 color 0:plot si-1,y:goto 1020 1500 tr=tr+1:color 0:plot si-1,y:color 7:plot si,y:for i=1 to 100:sound 0;i,0,10:next 1:sound 0.0.0.0.0 1510 color 0:plot si,y:fl=fl-1:if fl=0 then 3000 1520 if ec>O then fi=4:p=0:goto 230 2008 position 0,0:print ≠6; "PLNKTE : ";tr:position 0,1:print ≠6; "SCHUESSE : ";sc:po sition 1,23:print ≠6;"NOCH EINMAL? (J/N)" 2005 co=co+1:if co=16 then co=0 2010 setcolor 0,cc.5 2020 pspeak(764):if p=255 then 2005 2030 if p=1 them 120 2040 If p4>35 then poke 764,255:goto 2005 bonusspiel PRESENTANTAL SANCTON 3010 for a=255 to D step -1:sound 0,a,10,10:next assound 0,0,0,0:p=0:poke 764,255 3020 for a=1 to 500 mext esprint chri(125) 3D3D gr=gr-5:1f gr<1 then gr=5 3040 goto 150 4 #000 setcolor 2,1,10:setcolor 1,1,0:setcolor 4.3.0 4005 print chr8(125);* CLD-S#UREHAND "sposition 0,11 4040 print "Brauchet du die Spielanleitung? Jo/Noin":poke 764,255 4020 (=neak(764):if p=255 then 4020 **4030** if p=1 them 4500 4040 if pcs 35 then 4020 4050 return 4500 print chr%(125); "Du musst versuchen, mit 14 Schuessen 18 Flacchen zu treffen. Schaffst du das." 4510 print "bekommst du ein Bonusspiel." 4515 print "Geschossen wird mit Taste F. Der Cow- boy bewegt sich automatiach." 4520 position 3,15:print "wirst du der neue Dld-Surehand???" 4525 position 2,23:print "Druscke irgendeine Taste zum Starten"; :poke 764,255 4530 if peek(764)=255 then 4530 23

1010 ai≕3

2050 and

4540 return



Bewitched! ist ein Irrgartenspielt ür den Apple II+, das es auch in einer kommerziellen Version für den VC-20 gibt. Das Spiel benötigt einen Apple II+, der mit 64 KByte, dem Pascal-Betriebssystem und einem Joystick ausgerüstet ist.

Der Spieler (durch rotes Rechteck angezeigt) befindet sich in einem Labymnth, and versucht 12 I resore zu offhen. Er wird durch die Bewegungen mit dem Joystick in die gewilnschte Richtung gerenkt Die Tresore haben vier verschiedene Schlössen, die mit vier verschiedenen Schlüsseln geölfnet werden können. Sie sind mit schwarzen Zahlen, die ihren Schlossern entsprechend, dargestellt. Die Schrüssel sind mit weißen Ziffern gekennzeichnet Der Spieler muß also zuerst zu eiher weißen Ziffer laufen, den Schlüssel nolen und dann zum entsprechenden Tresor und the Silnen Der Inhalt des Tresors geht auf sein Punktekonto. Auf dem Blidsthirm wird rechts oben furch eineZahl angezeigt, welchen

maxarray = 1;

Schlüssel der Spieler gerade hat Wie in allen Labyrinthspielen, wird der Spieler verfolgt. Es gibt Wächter, die den Spieler sofort verhaften, wenn sie auf ihn treffen. Im ersten Levelistes nur einer; pro Level kommt einer hinzu. In ein anderes Level gelangt man, indem man alle zwölf fresore öffnet. Man hat die Möglichkeit, Bontespunkte zu erreichen, wenn man sieh beim Tresorent.eeren beeilt.

Weiterhin wird ein automatischer Highscore geführt und auf dem Bildschirmungezeigt. Es ist nach jedem Level möglich, das Spiel durch das Drücken einer heliehigen Taste zu verlassen. Ein neues Spiel startet man, indem man einen behebigen Joystick-Knepf drückt.

Es fällt auf, daß das ganze Spiel in Pascal geschrieben ist. Pascal bietet hervorragende. Mog.ichkeiten, ein Spiel aufzubauen. Gegenüber Assembler kommen natürlich alle Vorteile einer Hochsprache durch mächtigere Befehle zur Geltung. Gegenüber BASIC sind die Vorteile leichterer Zugriff auf Variablen und die Option von lokale Variablen. Das Programm demonstriert deutlich, daß Appie-Pascal keineswegs träge ist, sondern, daß bei geschickter Programmierung eine annehmbate. Aus führungsgeschwindigkeit erreichbar ist.

(##S+*)
(*#C (C) 1983 by Robert Tolksdorf Augasse 25 8750 Aschaffenburg *)
(*#R-*)
program bewitched;
uses turtlegraphics, applestuff;
const
 maxshapes = 12;
 maxlines = 6;
 maxrows = 10;

```
type
                                                                     ADDIE!
   direction = (stay,up,down,left,right);
              = array[stay..right] of record
  .table
                                          xchange:integer;
                                          ychange:integer;
                                        end:
 var*
   dtable.
   ftable
               : table!
               : array[1..maxshapes] of
   shapes
                   packed array[1..maxlines,1..maxrows] of boolean;
               : array[1..31] of string[25];
   arrays
               : array[1..5] of record
   ghast
                                        :integer)
                                        | unteger;
                                    dir (direction)
                                  end:
   SCTX, SCTY,
   fldm, fldy,
   shapesize,
   bonus, flash.
   points.
   high, level,
                                           procedure shape(num, line: integer; shap: string);
   key.opened : integer;
   lastfield : char:
                                           var 1: integer:
   playerdir : direction:
                                           begin
                                             for it=1 to length(shap) do
   hit
               : boolean:
                                               if shap[i]<>' ' then shapes[num, 7-line, i]; =true;
   time
               1 integer[8];
                                           end:
 procedure titlepage;
                                           procedure shapeonce;
 begin
   write(chr (12)):
                                           begin
   gotoxy(14,8);
                                             shape(1,1,' x x x x x')4
   write('Bewitched '');
                                             Shape(1,2,' x x x x x x'):
   gataxy(10,10);
                                             shape(1,3,2\times\times\times\times);
   write('by Robert Tolksdorf');
                                             shape(1,4,^{\prime} x x x x x^{\prime});
   gataxy(9,13);
                                             shape(1,5, " x x x x x");
   write('(Please wait a moment)');
                                             shape(1,6,' x x x x x x');
 erd;
                                             shape(2,1,'0 o o xo *);
 procedure initstatic;
                                             shape(2,2,'o o o xo');
                                             shape(2,3,' x x x x x');
                                             Shape(2,4,'0 8000');
                                             shape(2,5,'o xo o o ');
                                             shape(2,4, 2 x x x x x 2);
                                             shape (3,1,2\times\times\times\times);
                                             shape (3, 2, ' x
                                                                  x" ):
                                             shape (3, 3, * x
                                                                  x*);
                                             shape (3, 4, * x
                                                                  ×');
                                             shape(3,5, ' x x');
                                             shape (3, 6, ' \times \times \times \times \times');
                                             Shape (4, 1, " x x x x x');
                                             shape (4,2,1,2000 \times 1);
                                             shape(4,3,' xo o o x');
                                             shape(4,4,7 xp o o x');
                                             shape (4,5,1\times0000 \times1);
                                             shape (4,6, 2 x x x x x x );
                                             shape (5, 1, 2 x x x x x x );
                                             shape (5, 2, * \times \times *)
                                             shape(5, 3, ' x x - x x');
                                             shape (5, 4, ' \times \times \times \times');
                                             shape(5,5,7 x x x x x');
März 1984
```

shape (5, 6, 7 x

H21;

endi Lidaq procedure shape(10,2,'## x x x##');
shape(10,3,' x x x x ##');
shape(10,4,' x x#### x');
shape(10,5,' x## x x x');
shape(10,5,' ##########'); stape(9,2," mtape(9,2," shape(9,5,° shape (8,3, shape(6,4,* Shape (a, J, shape (6, 0, shape (6, 5,) shape(6,2,' shape(6,1, shape (7, 5hape(11,1,"##########")
5hape(11,2," x x x## x")
8hape(11,3," x x## x x") Shape (8 shape (7,6 shape (7,5,7 shape(10,1,7 라 라마드 (8, 6, gs. Jud No **Shapetwice** 26 26 非保存的 24 存在 24 22 7 **未** 来 # ** \times \times 24 25 X 1. 1. 1. 计标件标件 2. 1. 1. 21年4 年中日 × ## 3C 2C 3C JC 3% 25 X X 20 20 x x## x"); 76 ~ 44 \simeq \times 24 × m ... 24 14 "T. 20° 190 3 X ** -34 Z 2) # ЭĽ. 1 3 end) procedure pcgin begin end; procedure maketwice shape(12,5,* shape(12,4," *#########"); 5hape (12, 2, shape(12,3, shape (12, 1, arrays[arraysi arrays[arrays[arrays[arrays[ATT AYS[arrayet arrays[[3]:='x arrays[12]:='x arrays[11];='x3xxxxxx4xxxxxxxxixxxxx2x'; arrays[i0]:="x arraye[arrays[15];="xxxxx arrays[19]:="> arrays[17]:="x arrays[24]:="* arrays[23]:='x arrays[22]:='x arrays[21];="x3xxxxxxx4xxxxxxxx1xxxxxx2x" arrays[20];='x arrays[18]:='x arrays[25]:='xxxxx 1 4 4 3 9]:="× 7]t=2× 47:="x DOKEDNCE! 8]; #7 x 6];='× Elio"xxxxx xxxx xxx 1 Jam's xexexecurry respectable and analysis of 33;="waxxxxxxbxx × x## x x x x *) ; × *** × 28.8.X XXXX XX XXXXXX XXXXXXX ×## XXXX XXXX XXXX × ×2) ×*); 30 ÇC. 36 36 20 × ××× XXX XXXX XXXX X X X 30 30 % % XXX 20, 20, 20 × XXCXXXXXXXXX × XX XXXXXX 54 XXXX XXXXX 30 36 KXXX XXXXX 20 × XXXX XXXXXX X 30, 20,00 XXXX X ××××× XXXX XXXXXX × ×) 'u × 36 2C_ × 岭 30 30 SK. 30 36 W × utSag end; begin procedure end; erdi procedure giveoutfield; var sh, x, y: i dtable[left dtable[stay randomiz dtablefright dtablefup arrays[30]:="x ftablc(left dtable(down filichar (sha errays[31];="x3xxxxxxAnnnnnnnn1mmmnnn2x" arrays[29];='x xxxx arrays[28]:='X array5[27]:=*x -tab.cldown ftable(right ftable:=dtable; write(gotoxy(9,13 initturtle shapeonce; shapetwire; shapestzera dn]=[qt+ arrays[26]:='x tom: HE to watering (pointstr) pointstries str (paints, pointstr) ; namednce; moveto(251, pointstr:=copy(pointstr,length(pointstr)-3,4); pointstr: high=: Baketwice) 2+([maxrows+15] 150) } oncat('000',pointstr); Mouture ntegeri J. xchange: =-21 pes, sizeof (shapes) .chr (0)); 1.xchange:= 2; tringi 1. ycharge:=-1; 3. ychange:= 1. xcharge: " l.xcharge:= 0; dtable[stay l.ychange:= l.xcharge:=-1; 3-achanger* 6; l_xcharge:= string; X XXXX X XXXX X 26 30 20 9 --× dtable[left].ychange:= 0] dtableCright].ychange:# dtable[up dtabletcown 1.ychangements div 16) [36 × XXXXX X XX 20 XXXX X ×

2

J.ychange:≖

9

drawblock (shabes[sh], shapestze, 0, 0, naxrows, maxlines, arrays[3]:='xaxxxxxbxx x xxcxxxxxdx'; errays[31]:='x3xxxxx4xxxxx4xxxxx1xxxxxxx'; errays[21]:='x3xxxxxx44xxxxxx1xxxxxxx highar reopy (highs, langth (highs) -3, 4) ; x*10-10, 186-y+6, 10); higher-concat ("000", higher! t case arraysiy,xi .6 8 501=115 shr=113 sh1=12 for xi = 1 to 25 do procedure initdynamic: =; 45 11 11 11 11 H THE = 115 # # 15 Kg 타나라 fillscreen(black); g B. 118 moveta (251, 120); hstring('Scri') moveto (251, 130); watring('High')! etr (high, highe) ; moveto (251, 160) j moveto (249, 186); moveto(0, 186); pencolor (green) ; far y:= 1 to 31 pencolor (none watering (highs) ; pencol or (none shawpaints; P endi b≅gı⊓ E C begin beqin Pnd drawbiock (shapes[4], shapesize, 0, 0, maxroms, maxlines, drawblock(shapes141, shapes1ze, 0, 0, maxrows, maxlines, drawblock (shapes[4], shapesize, 0, 0, mourrows, maxlinus, sery:=scry+dtable[playerdir].yullange; scrx:=scrx+dtable[playerd:rl.xchange; dir:=stay; dir:=stay; dir:=stay; dir:=stay; dir:=stay , max iines, SCrx, SCry, 10}; scrx, scry, 10); orawblock(shapes641,shapesize,0,0,maxrows ghost [3]. ghost (4). ghost[5]. SCFX, SLFY, 10); ghost (2) ghost[1 for 1:=1 to 60 dos left, right: for i:= 1 to 5 do. ghost[11.yt=28; ghast[2].y:#18; ghost[3],yrs 8; ghost(4).y:= 2; ghost [5], y: # # # 8 for it=1 to 6 timp:=0; acra, scry, 10); if lastfield(>" * them case lastfield of begin Deg: u #DC# endi begin fldas= 24 fldys# 29 scrx;=10; scry:=174; opened:=Of 11, 11, 12, 13, procedure moveplayer; 1:=6;A 라이 case playerdir of playerd:r:=stay! grost[1].x1-13; ghost[2]. 12-13; lactfield: "; ghost[4]. 4:=13; ghost(53.x:=13; ghost[3].x:=13; var il integer| rote (30, 1); up, down key:=0; stay Bud: begin

ci veoutfield;

4pus arrays[fldy, fldx }: m'p'; fldy: =fldy+ftable(playerdir). vchang*; lastfield: =arrays[fldy,fldx]; fldx;=fldx+ftable[playerd(r].xchange; errays[fldy, fldx]: = lastfield; pegin procedure getpaddledir; var pad0,pad1,i: integer; 日の日 playerdir:=rewdir; if padOK 55 them newdir==right pad0:=paddle(0); prawblock(shapes[i], shapesize, O, O, maxrows, maxlines, then readin: wstay else if padO>200 then newdir:=left 8578 (fldy=31) and (newdir<>up) η, V , P ď 440 9519 utbag then begin arraysifidy+ftableinewdirl.ychange, rewdir: direction; pad1:=paddle(1);
if pad1< 55 then newdir:=up</pre> for itml to 3 dos 1;=12 11=11; 11=10 1:= 9; iio O else if padi>200 then newdir:=down fldx #10-10, 186-fldy +6, 10); end; else newdir:=playerdir; if arrays[fldy+ftable[newdir].ychange, newdir: -piaye dir; fldx+ftable[newdir].kchapge] = "x" Chen newdir: =stay; fldx+ftable[newdir].xchangel = 'x' धरर्भनत् procedure chikeys; var plot; boolean; 242 case lastfield of ij d, 4 'a': begin '2': begin pegin endi begin begin if key=4 then utbaq begin end; # bnd EDG: 09010 end end) B ... Find i of key=3 then if key=2 then key:=1; if keym1 then Key:=3; pint:=true; ₽**₽9**!=2; plota-true; key:=4; plat:=true; plot: -true; endi begin key:=0} plut:=true; utfaq endi begin XEY: = 0; plot:=true; key: act plot:=true;

arrays[y*ftable(newd)r].ychange,x*ftable(newdir].xchange, II if arrays[y+ftable[newdir].ychange,x+ftable[newdir].xchange] else of arrays[y+fteble(dor 1. yeasnge, x+ftable[dor].xchange] drawblock(shapesish), shapesize, 0,00 maxrows, maylines, if arrays[y,x]='p' then soveghost:=true; if (y=31) then newdir:=up; ţ x*10-10, 186-y*6, 10); (rardom med 4) newciriarights newcirialefts 1f (y=21) then newdir: *up; Dewdir: #down y:=y+ftable[dir].ychange; newdir:=right; %:=x+ftable[dir].xchange; newolf rempt then dir: mrewdir newdir:-down else dir: stay; if (y=31) then dir:=up; newdir: - up; t then diri=rewdir else dir:=stay; arrays[y,x] -0 œ thre 91 sh:=115 eh:=123 Ehtm 14 sh:=10; erd: M 日本の日 ÷ sh: 9h: 2 shim chine ត then begin 83 ##. endi P.0 , P Ľ Š Š 'n endi endi drawalons (shapesikey+81, shapesize,0,0, maxrows, maxlines, maxrows, maxlines, max rows, navi thes, praweloc: (Shapes:11, shapes:ze,0,0, drawblack(shappe[1], shappesize,0,0, 250,174,011 points: *points+5+1evel! 260,174,001; function moveghost: boolean; 260,174,6); p. ot: =true; .f key>O then begin p 11+benedo=ibanadu if random>9000 newdir: direction; key; =03 lamifieldim" '! then begin for i:= 1 to level with qhost[1] do sh, 1: in_eger; plot:=false moveghost: =false) beg:n endi showpoints; note (30, 2); note (20,2) (note(15,2); note(12, 2); note(1,2); if plot then end; **began Degin** end: 010 E114 begin

01 40

×

10 may 2

SCOTLAND STREET

0.4

(random mod 4)

Case

Of newdir:=}eft|

```
pedic
                                                                                        procedure chiferbonus;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 drawblock(shapes(31, shapesize, 0, 0, maxrows, maxlines,
                                                                       var j, it integer;
                                                                                                                          Spue
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               epd.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 var higher strings
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            procedure sethight
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         procedure chikeyboard;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                begin
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            var chi chari
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         if keypress then begin
                                                                                                                                                      for in- 50 downto 1 do
                                                                                                                                                                     watring (highe);
                                                                                                                                                                                    higher = copy (highe, length (highe) -3, 4);
                                                                                                                                                                                                   highs: "concat ("000", highs);
                                                                                                                                                                                                                                   roveto (251, 120);
                                                                                                                                                                                                                    str (high, highs);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 fQr 1:=
                                                                                                                                     rote(1,5);
                                                                                                                                                                                                                                                      E 2
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                utbag
                                                                                                                                                                                                                                                                  night-points;
                                                                                                                                                                                                                                                                                 Walring ("High");
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             Jyi: integer,
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 chartype(10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                noveto(251,130);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                tor graft to 5 doi
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                Wstring('High');
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               moveto(251, 130);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                chartype (5) #
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                fob 01 out 1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  x*10~10, 186-y*6, 10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             erdi
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            exit(program)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            read(ch);
                                     end;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 if not his then
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   bonus:=0;
                                                   endi
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    begin
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  if time(800 them bonus:=5
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    bonus 30 then
                                                                showpoints;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    points:=points+bonus;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      for i:= 1 to 10 do
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     urbaq
                                                                                                              moveto (262, 60);
                                                                                                                               wchar (* *)
                                                                                                                                             moveto(262,70);
                                                                                                                                                                             moveto (262, 80);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    char type (5) ;
                                                                                                wchar (*
                                                                                                                                                             wchar (* *);
                                                                                                                                                                                            wchar(* *)
                                                                                                                                                                                                                                           chartype(10);
                                                                                                                                                                                                                                                                          maveto (262, 100);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          wchar (*U*);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        moveta (262, 70);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       moveto(262,80)|
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       wchar ('0')|
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      moveto (262, 90) j
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   moveto(262,:00);
                                                                                                                                                                                                             maveto(262, 90);
                                                                                                                                                                                                                              wchar(* */;
                                                                                                                                                                                                                                                          for j:=: to 100 do;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                             wchar ("S");
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          moveto(262,60);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           note(7, 10::
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         wchar ("N" ) ;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       note (15, 10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      note (20, 10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      Wither ("B")
                                                                                                                                                                                                                                                                                           note(5, 10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         note(.0,10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  else if time<1600 them
end.
             until false;
                             until (button(0)) or (button(1)) or (button(2));
                                                          repeat
                                                                            of point
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   urbaq
                                                                                                                                                                                                          until
                                             chkkeyboard;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    initst
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    titlepage;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       repeat
                                                                                                                                                                            for fl
                                                                                                                                                                                           if hit
                                                                                              Pod:
                                                                                                                                                                                                                                           rhk+
                                                                                                                                                           begin
                                                                                                                                                                                                                          chkkeyboard;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      unti.
                                                                                                                                                                                                                                                                        note (30, 20) j
                                                                                                                                                                                                                                                                                    note (20, 15);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    repeat
                                                                                                                                                                                                                                                        level:=level+1;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                      nate (10, 10);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     arrays:fidy,fldx3+1astfield;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      points:=C)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      level:=19
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      repeat
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      2
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       9
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    getpaddledirs
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      initaynamici
                                                                                                           grafmode;
                                                                                                                          nate (5,5);
                                                                                                                                           textmode;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       大文 如他 p 一七 1 me+2 p
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     moveplayer (
                                                                          shigh then sethigh;
                                                                                                                                                                                                                                           prhonus;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      t:=moveghost;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     KKaysi
                                                                                                                                                                           Asht=1 to
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      1 (opened=12) or hit;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       STITE
                                                                                                                                                                                                           (level=6)
                                                                                                                                                                                            then
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   bonus:=21
                                                                                                                                                                                                            ę
                                                                                                                                                                           op 051
                                                                                                                                                                                                           hiti
```

Neu – Deutschlands stärkste Video-Zeitschrift

Zweidrittel aller Frodukte, die uns im Jahr 2000 zur Verfügung stehen, sind noch nicht erfunden.

Wenn aber etwas Neues kommt sollten Sie zu den Informærten gehören.

Lasen Sie was der Fachmann liest, damit Sie umfassend und verständlich informiert sind

VIDEO VIS

Die Zeitschrift für den privaten Bildschirm zeigt den Stand der Dinge von heute und morgen...

Nachricht von übermorgen.Immer zum nehtigen Zeitpunkt, damit Sie die Information auch anwenden können.

ZELISCHRIF.
F R DAS
PPIVAIF
FERNSEHEN



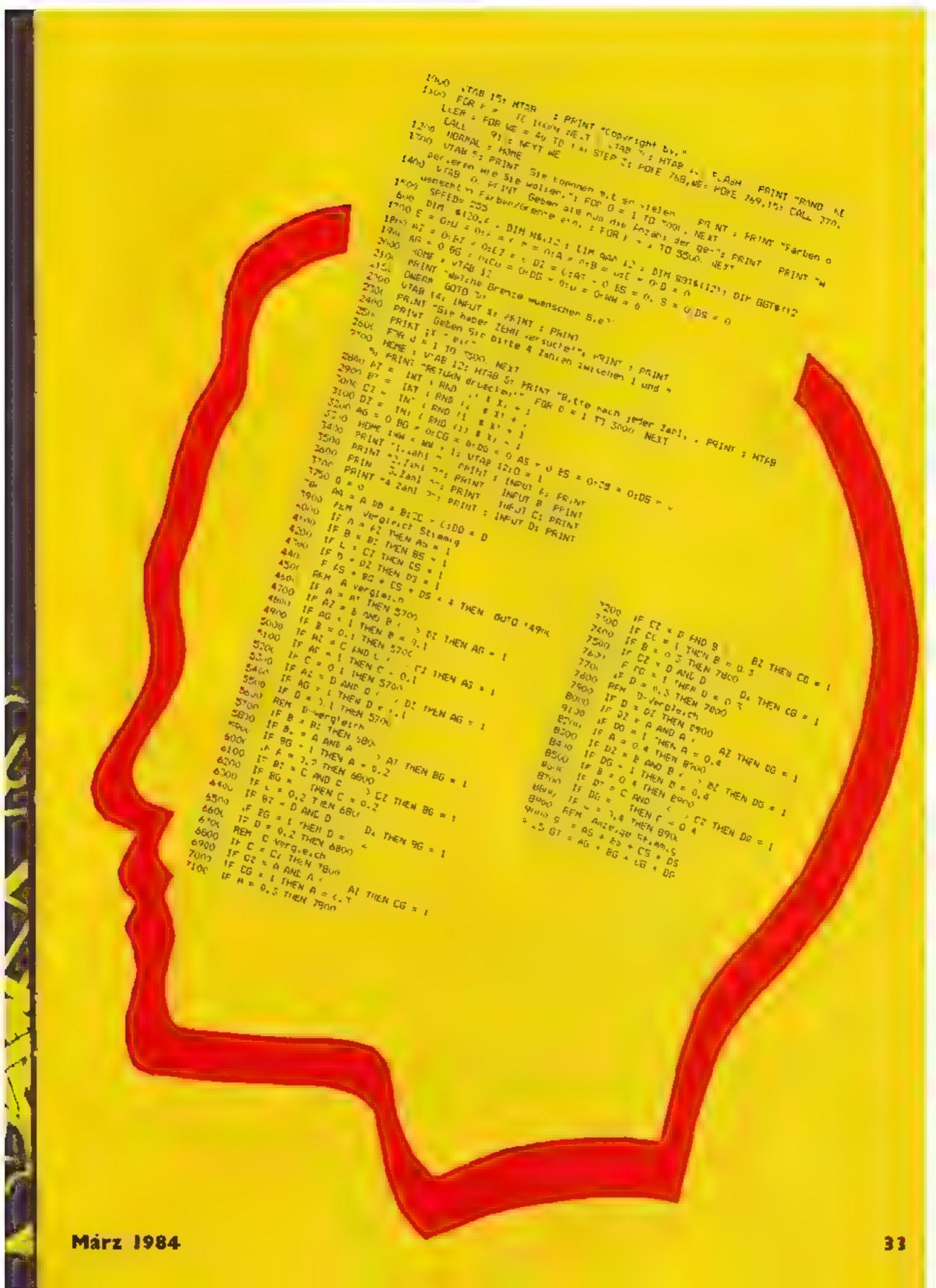
Umfassend!



Es gibt viele Zeitschriften zum Thema V den VIS (der Name kommt von VISION) zeigt den technischen Stand der Gegenwart und die Moglichkeiten in der praktischen Anwendung für den Menschen. VIDEO VIS behandelt in wonldosierter Form was uns die Zukunft bringen kann – Damit Sie wissen, wo es lang geht, bei den modernen Bildschirmmedien.

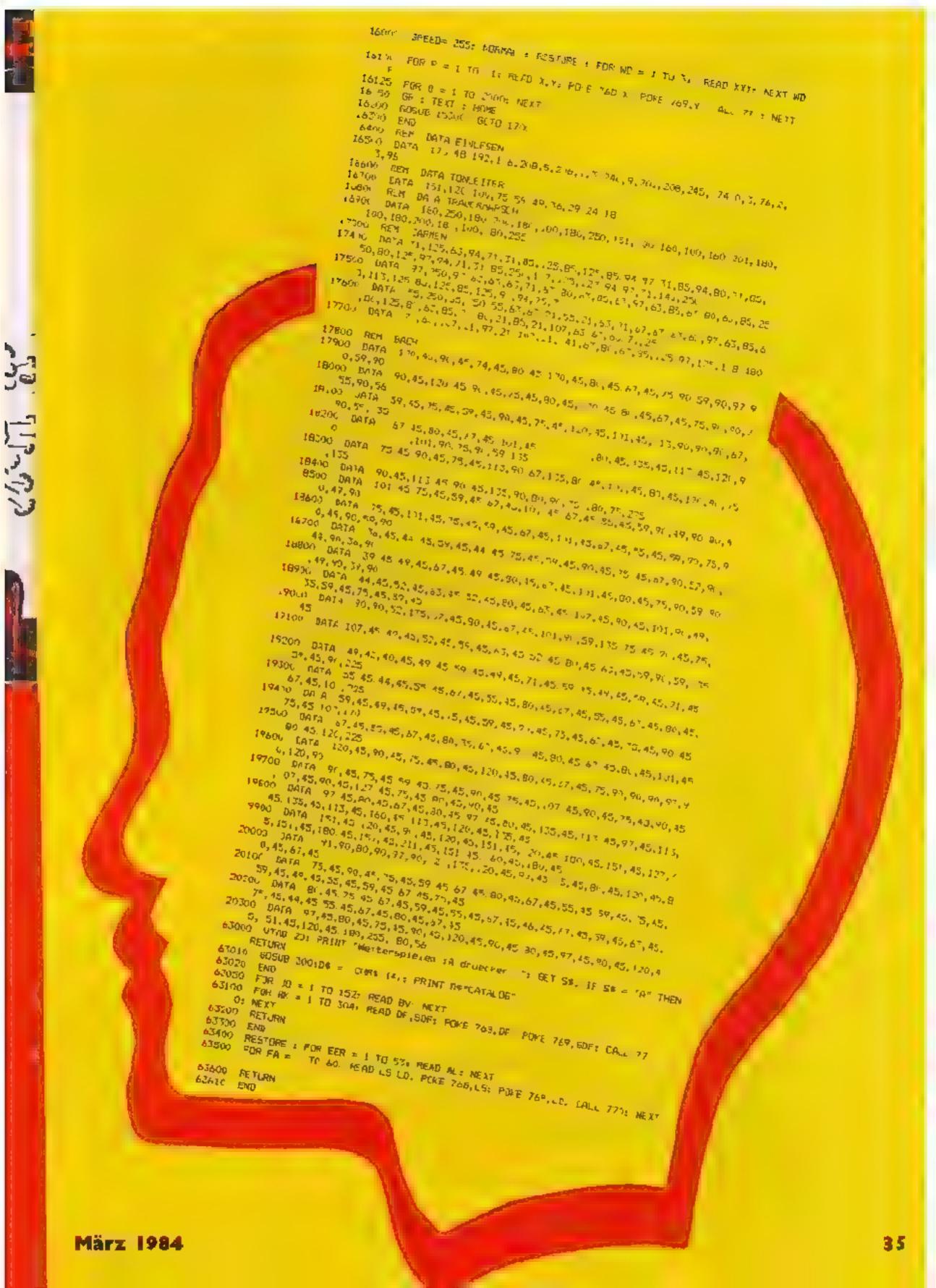
Frwin Jun	gier GmbH & Co. KG, Bhannhof = 3420 Herzberg am Harz »Kennlern«-Abonnement VIS 3 Monate lang für nur DM 13,50	
Name		
Straße	Ort	
Datum	Lacesthett	





7100 E = \$ + 1 9300 SST (E) = ST: SGT (E) = GF 9100 H = A + 1sF = F + 1sB = U + 1 9500 E\$(M.1) = BIRE (AA) 9600 LW(M,2) = STR\$ (BB) 4700 L\$(M, 3) = STR\$ (€€) 9800 (\$ M.4 = STE4 (ED) 9900 Ns(F) = Ls(P, 1) + Ls(M 2) + Ls(P, 3) + Ls M,41 19000 AA(8) = VAL (NS(F)) 10100 PRINT " Versuche ", St mange";" Sut: ": PRINT ": AAC | | " 10300 RF U (=) THEN 12200 T.SST(13, BBT(1/; PRINT 10400 PRINT " ": AAA 2 ." 10000 IF U C = 2 THEN 12200 "(SST(2) GGT(2 : PRINT 10600 PRINT # 10700 IF B < = 3 THEN 12300 THAR SI," ";SST(3),66T(3): PRINT * TMING 00001 *: AND (4) . 1 10900 IF U < - 4 THEN #200 ";SST(4),EGT(4), PRINT \$1000 PRINT = "; AAA (5) " 11100 IF H 3 = 5 THEN 1220) ", SST (5) , JGT(S) PRINT 11200 PRINT -", ARA &I, " "; \$51 (6) , BGT 6) 1 PRINT 11300 IF L # 6 THEN 12700 1400 PRINT -"; AAA , 7 , " 1500 IF U = 7 THEN 12260 "; SST (/) GGT (71+ PRINT 1000 PRINT -" AAA (8), " ": SST (B) , GST . B) 2 PR NT 11700 JF J 7 8 HEN 12200 HOOD SEIML . ", AAL (91, " 1.900 IF J < = 9 THEN 12200 1551 (91,661 (9): PRINT 12000 PRINT 4 ",ARA(10)," 12100 FOR FF # 1 TO 2000; MEST (SST(0),GGT(1(): PRINT 12200 PRINT : IF NN = 10 THEM GOTE 15800 12300 PRINT "Zum Dierten des neten Spiel a bitte " 11400 PRINT : PRINT " 'RETURN' belastigen !': PRINT : PRINT 12500 BET WES IF ASC (AS) < > 13 THEN 12500 12550 SGTQ 3200 12500 GR : IF CLC = 1 THEN THEORY 12450 IF CLO = 1 THEN 12700 12455 COLOR- 5 12'00 FCR PO = 0 TO 39, FOR DO = 0 TO 301 % O PO, DO: MEXT OC; DID = PFEK 12900 CREOR 45 1 3000 ML N 4,33 AT 2: HI IN 4,35 AT 16: YETN 2,16 AT 6: YETN 2,16 AT 33 21 0 It LLO = 1 JHEN 12500. 13140 COLOR# 0 VL TV 4 6 AT 8: PLOT 8,8: PLOT 9,4: PLOT 9,6: PLOT 9,8: PLOT 10,4: PLOT 10,5: PLOT 10 8: PLOT 11,9: PLIN 6,8 AT 11 13500 REM U 15406 WLIN 4,8 AF 13: PLOT 14,8: PLOT 15,8: VLIN 4,8 AT 16 13800 SEIN 4.9 AF 18: PLOT 19,4: PLOT 19,6: PLOT 20,4: PLOT 20,6: VEIN 4 13700 RPM E 15800 VLIN 4,8 AT 251 PLOT 24,4: PLOT 24,0: PLUT 24,8: PLOT 25,4: PLOT 2 5.6: PLOT 25.E: PLOT 26.4: PLOT 26.6: PLOT 26.8 14000 VLAN 4.8 AT 28: PLGT 29,4: PLCT 29,6: PLGT 30 4: VL N 6,7 AT 30: VLIN 14200 VEIN 10, 4 AT HIS PLCT 12, 12: PLDT 15, 12: VEIN 10, 14 AT 14 14400 VL N 0, 14 AT 16 4500 REN # 4600 VLIN 10, 14 AF 102 PLO 19, 102 PLOT 19, 12: PLOT 20, 10 VLIN 12, 15 AT 14700 REM N 4800 VEIN 10, 14 AT 20, FLOT 24, 1% P OT 25, 10: VEIN 10,14 AT 26 14900 WIME & STAR IL 15000 PRINT . Gratuation ''s PRINT 15100 PRINT * Sie haben die foetination eriaten * PRINT : PRINT 15300 FOME : /TAB 6 15400 Print Interestantion war: ", Alientelip. 15500 VIAS 12 PRIME TURE KOMBINAT OF MAY: ", AA, BP CE;DB .5600 FOR U = 1 TO 3000: NEXT + F WH O THEN GOTO 15700: RETURN 15800 VIAB 23: PRINT "Wester machen 10 droackens" SET 16:08 = "C": IF IE 15850 GR 1 10HE 15855 CO OR: 10 15850 FUR 6J = 0 TO IT: PLOT 15,6J: PLOT 16,8L: HOR KLM = 1 TO 30: REXT .5870 FOP AL = .0 TO 21+ PLOT AU, +2 PLOT AU, 52 NEXT AU2PN = PFEF (1630) 5900 HOME : HTTP :1: VIAB 24: SPEED= 1: FLASH : PRINT TL C G S & R . T. März | 984

a contract of ALPHANE.



Flipper

Auch die Tatsache, daß der von Jung und Alt so vielgeliebte Flipperautomat schon seit langem seinen Platz in Gaststätten und anderen Vergnügungsorten mit Weltraum-, Action- und Telespielautomaten teilen muß, hat ihn keineswegs in Vergessenheit geraten

lassen.

Solltan Sie, heber Leser, nun einer von denen sein die einen ZX-Spectrum besitzen, haben Sie das Glück, auch ohne eigenen Flipperautomat, Ihr Reaktionsvermögen mit dem hier gleichnaingen Spiel zu testen und natürlich auch eine Flippermeisterschaft mit

Freunden auszutragen.

Nach dem Lagen der Kassette, erscheint ein grafisch gut gestaltetes Flipperspie feld. Nun wird der Ball mit der Taste "K" ins Spiel gebracht.

Die Stopper werden mit den Tasten "A" und "F" bewegt

Em seln selmelles in Basic geschriebenes Spiel.

P S. In den Printstatements befinden sich eine bestimmte Anzaht von Achten. Diese stellet, als Ersatz für Grafik 8 + Shift, Eponso die 3, nur ohne Shift.



```
1 REM ZX SPEKIRUM FIPPER - $1983 ULRICH MEYER, Winkelstr. 13, 4516 Bissendorf
  5 SAYE "Flipper" LINE 288
   7 STOP
 200 GO SUB 3000
300 BORDER 1: PAPER 1: CLS : INK 6
 301 PRINT INK 2;AT 1,9; *888888
302 PRINT INK 3,AT 2,13,788
303 PRINT INK 5,AT 3,11,7AA
304 PRINT INK 4,AT 4,9,788
 305 PRINT INK 6:AT 5,9; "868688
 310 PRINT INK 2;AT 8,0; "8988 8
                                      898 800 6088 886*
 311 PRINT
           INK 32*8
                                 8 8
                       8
                            8 8
                          8 8 8 8 8
 312 PRINT INK 4; "B
 313 PRINT
           INK Es "B
                           8 8 8 8 8
                      314 PRINT INK 6, "888 8
                          B 888 888 886*
           INK 71"B
315 PRINT
                     - 8
                         888
                                              88"
316 PRINT INK 6: "B
                       8
                         88
                                              8 8"
317 PRINT INK 5; "B
                           0 8
                       6
                                    8
                                         8
                                            8 8"
318 PRINT INK 4; "B
                     8888 8 8 8
                                         88888 8 88
350 PRINT INK 4/AT 19,111 UL.ME.
368 PRINT AT 21,0;" Druecke ENTER
370 PAUSE 0
400 PAPER 7: CLS > INK 0
410 PRINT AT 2,8, "
                     Versuche mit den 3 Mugeln - moeglichst viele Punkte z
      erreichen! "
420 PRINT RT 18,2; "Mache Dich bereit....."
                                                    F rechter Stopper****
A linker Stopper*** K laesst Kugel starten*
430 PLOT 16,86: DRAW 134,8
440 PRINT AT 20,3; "Druecke ENTER: um zu
                                                   starten"
450 PAUSE 0
490 PAPER 6, CLS : PRINT AT 11,9; FLASH 1; "VIEL SPASS": FOR 4=1 TO 3: FOR 1=20
TO 1 STEP -2: BEEP Et. 05, 1: NEXT 1: NEXT a: FLASH 0
500 PAPER 3: CLS : INK 7: BORDER 0
530 LET h=0
540 LET s=0: LET p=0: LET k=0
545 LET a=20: LET b=28
547 LET PP = 0: LET 9 = 0
550 CLS
555 PRINT INK 1:AT 9:0. "888882888888888888888888888888888
556 LET s*="88"
557 LET x#="8"
```

ZX-SPECTRUM

```
558 PRINT INL 5,AT 3,8,30, $ FT 3 25 x5,AT 3,29,35
559 PRINT INK 6,AT 5,15,x$,AT 6,12,9$,AT 6,17,3$,AT 6,24,9$,AT 6,30,9$
 560 PRINT THE 2.8T 8,32,"9",87 8.18,"9"
561 PRINT INK 5.8T 10.12.94 AT 10.17.94
562 PRINT INK 4,8T 13,0,94; TT 13,6,94,8T 13-21, x4
 563 PRINT INK 5781 1673/95/41 16 19/25/AT 16723/25
579 PRINT INK 1.8T 19.0: 8838 68888
                                            68888 8888388*
 538 PRINT AT 1.8; INK 6:"""
505 PRINT RT 0,15/ INK 1/ INVERSE 1/"?"
 578 GO SUB 1000
600 REN Hauptprogramm
640 IF ab=19 THEN GD SUB 1880
645 IF b>=29 THEN LET ba-b
                                           " LET 4-8 POKE 23569,120
653 IF 954 THEN PRINT BY 19,10,"
658 IF PEEK 23560=110 THEN LET 9=9+1
660 IF PEEK 23560=97 OR PEEK 23560=102 THEN PRINT AT 19, PEEK 23560-87; INK 0, P
2000° POKE 20569,110: PEM 3333 9-aPhik owne shift
670 PRINT AT a.b)" "
675 LET asatts LET bebty
 688 IF ATTR (# 600)31 THEN OF TO SAM
 685 PRINT RT a.b. "9"
 700 GO YO 600
 890 PRINT AT a-1,0; "9"
882 IF STYR (4 6)=94 THEN PRINT ST 4.6; INK 1:"8": BEEP .1.1: BEEP .3.4: LET ∨
-1 LET PP-PP+100
805 IF ATTR (a b)=30 AND ABS (b)<2 THEN FOR i=1 TO 5: LET s=1000: BEEP .01,10:
NEXT 1 PRINT AT 1,0; " "
 810 IF ATTR (& 6)=26 THEN BEEP .01/30: GO TO 900
 835 IF ATTR (a b)=25 AND ABS (b)=15 THEN PRINT INK 6; INVERSE 1; BRIGHT 1;AT
0.2) 12): TLIFFER* LCT PP-PP +60
 855 IF ATTR (a 6)=28 AND ABS (6)>=21 THEN PRINT AT 13,21, OVER 1, FLASH 1; INK
 6 "#": LET PP=PP+30: 60 SUB 2000
 868 BEEP 8,883 22
 870 GD TD 965
 908 GQ 3 B 2800
 905 IF ABS (6)>14 THEN GO TO 940
 910 REM Loch1
 915 LET PP-PP+50
 920 PRINT OVER 1; FLASH 1; INK 2, AT 8,12; "O": BEEF 1,3
 938 PRINT INK 0/AT 19 4,"#"
 535 GO TO 965
 940 REM Loch2
 541 LET PP-PP 80
 945 PRINT OVER 1) FLASH 1: INK 2,AT 8,18,"C" BEEP 1,5
 558 PRINT INK 8,8T 19,24,"""
 965 PRINT ST #-1 hit "
 566 LET VAINT RND*4)
 568 IF ATTR (4,6)=24 THEN LET V=0. BEEP .003,3
 970 LET #=-4+.5
 975 LET PP=FP+ATTR (A.b)-20
 980 IF PP>=800 THEM PRINT AT 21,19; FLASH 1; "EXTRA"
 585 PRINT AT 21,11)F+PP
 590 GO TC 600
1000 REM Kugelzserler
1001 PRINT AT 19,10,"
1002 LET 4=4
1805 FOR 1=1 TO 20: BEEP .05.0+i: NEXT i
1007 IF PP>=800 THEN GD TO 1015
1010 IF k=3 THEN CO TO 1100
1012 LET 1=k-1
1828 FOR 1-885 (b) TO 27: PRINT AT 4:1: 9": HEXT 1
1025 LET 4=-.7: LET 6-23
1030 LET Y=0
1035 LET POP-PRO LET PP-0
1840 GO SUB 2008
1045 GD SUB 2800
1959 IF PEEK 23568C)107 THEN GO TO 1858
1055 PRINT HT 21,28; "^": EFEP 1,-5: PRINT HT 21,28; " "; AT 20,28. "^"; AT 19,28; "6"
BEEP .5, 10: PRINT AT 28,29," "/AT 19-28, 1NK 1, INVERSE 1,"""
1868 PRINT AT 21,19;" . KUGEL ":k:AT 21,2;"PUNKTE = ":P+PP
1965 RETURN
1.00 REM Ende
1101 LET P=P+s
1.05 GO SUB 1060
1.10 IF P-PP) THEN LET M=P+PP
1120 PRINT AT 21,20, "REKORD= ",h
1:25 PRIN" RY 11:0: "Nocheinmal (J/N)"
1130 IF INKEYS="" THEN GO TO 1130
1.35 IF INKEY##"J" | HEN UD | U 349
1150 GO TO 300
2008 REM Gatter oeffnen
2001 PRINT AT 19.4:" ":AT 19.24;" "
2500 REM Rotes Bt malicht losschen
2581 PRINT AT 8,12, INK 2, FLBSH 0,"9", AT 8,18, INK 2; FLFSH 0,"9"
2510 PETURN
2000 REM Gelbes B inwlicht losschen
2801 PRINT RT 13,21; FLASH &. INK 4,'8"
2810 RETURN
3000 REM Ball
3818 READ FS: FOR 4-8 TO T READ F: POKE USR FS+4.F: HEAT 4
3020 C.S
3030 RETURN
9850 DETA "G" 60, 26,255,255 255,255 126,60
```



In schooling the reschipting to the Spice real meet launingebroom on a zerog term to the reschool Cost Annes.

Sach die gezode Megadok it in Holzeng bild i Color Last generalie in her in rziche zun ausside diese ertkommor Mitdelleste Maan am is sahzin Whitse zeb in 3d. Gegneralisch en n

The structure of the property of the structure of the str

Day Scott has tage Scott bectung endistance of terriboration South Especialty.

The gerale Apprent, min Socialism Social Programs



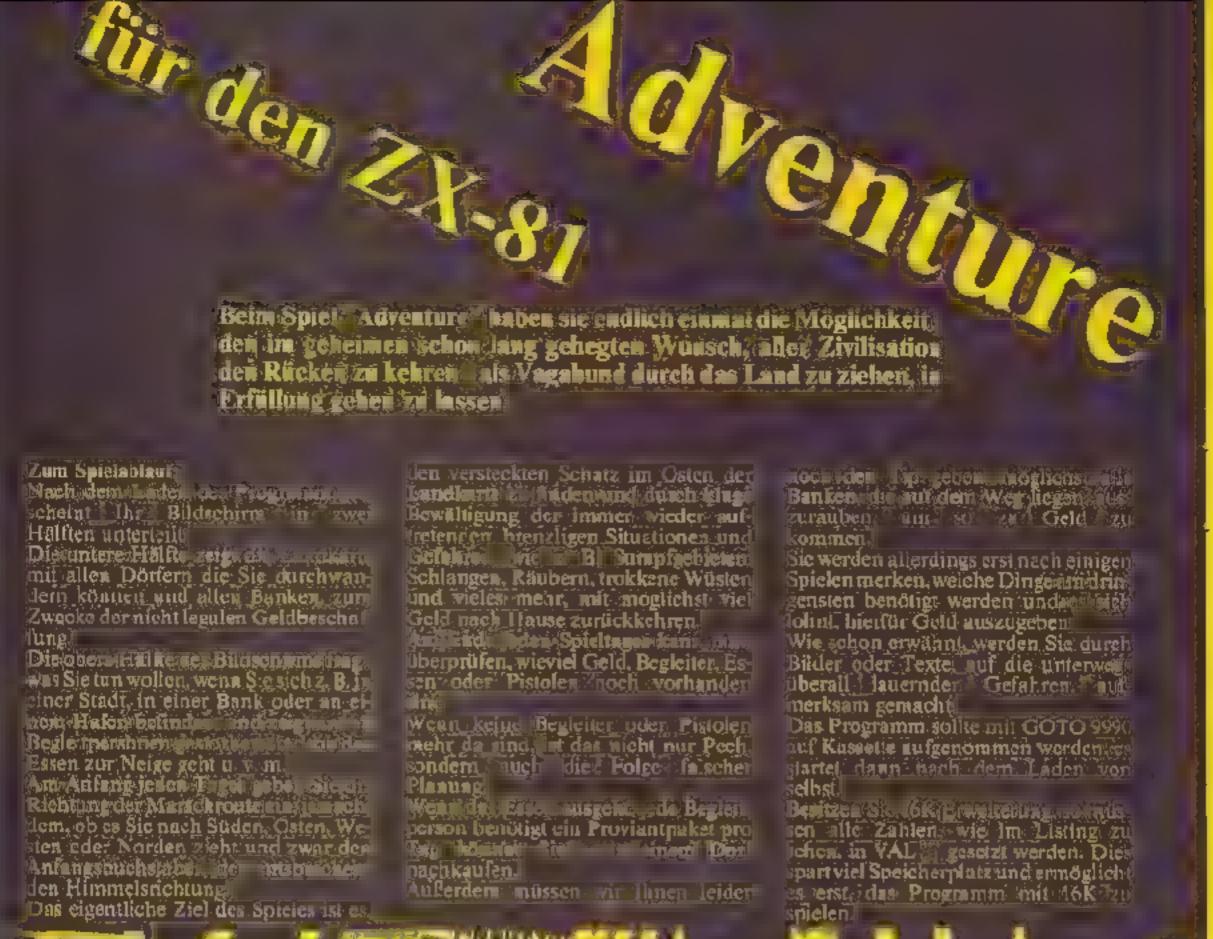
Canc-Fighter ur den ZX-Spectrum 100 LET P1=21 LET F2=18 ING PRINT AT 21 0,"ROORE + ROOPE RT 2 10 H H 1 1AF F TW F 1MC 1 151 4 LUS RESTORE 218 POR NEI TO 11 PERD RE REFE A F LET.

I DATA 13.22.3 92.55,142.3,62.3212 15 12 3 7 .5 5 .5 4 5 2 20

US LET FIGHTERWIE LET SUCHERSCORE LET HOUSEL.

200 REM WELCHE FRONT ERSCH6INT 101 LET FP=31 " LET FREFRES IF FRES THEN LET FRES LET HRYEARM-1 .069 IF INKE 4= " THEN GO TO 1040 14 1F F2>=14 THEH GO SUB 3088 TO A PRINT AT PZ PI, INA @ 146 1841 LET FP-FP-1- IF FPK-0 THEH GO TO DRB 1 7 70 70 1998 # 有心 数据的 ·最高等级性导演的现在分词形式。 这个人的话,然而不断,可以一个别的,不知识,一个的话题的一种说,不知识,不知识。 TO BEER .01 -30 BEER .07, 55; TRINT AT PLIPE NO EMERGRAPHIES TEAM DET FURGISTA AND FURNISA THE FIGHTER AS THEN LET PLESHALL LET PLACE SUMP FOR NATITO 2 IS RESPECTED AND BUT NESSERVED THEFT GO SO 3150 M TKEN TOLL HALLIN PRINTING I T DEEP ET E FINE NO GENERALE FILE MINISTER LE L'EN 4.434.5 3 GM FUR NIEL TO 3 IF R N ARC MUJ BOCKHUMBERNOOD TEER GO TO SUBS A DU HEXT N PETURN FINE CRNDX33+1 IF SECK DET THEN RETURN

OF FACT THE REPORT OF THE THEORY OF THE PROPERTY OF TH typ 'F , P 2 (Jenu 1) 1) THE 15 PERPOND THEN GO TO BUSE 1309 RETURN 4.100 B 在国际的工作 TENERY 是具有 \$2-1000 4 BEVILLE 1760 20 142 4915 IF X=1 THEF GO TO 5108 400 G J 10 TOUND WAS ENTERED IN SECURITY OF THE PROPERTY TARIN BRIDGE S. TARI "-30" 英语 Sensibly #25 不能图像 "Lett" 放弃。 O BENT BUILDING FRANC PRINT AT G.O. FLACH 1 INN A. PARER 2:" T.SKOPINSKI SCATLARS WES-SCHTE 30c5 BK 2 cold PRINT AT 5 0," shahah shahah ah ah ahshon". SDI. BEFR BID 8812 FRINT " 9h 9h 9h 4h 9h ARES BRIEF - ON 1881 AREA OF HT 3 7415 自国国际 山麓村 5月 SEE PRINT " SK NAIT BEEP .01.10 HPI, 8 PRI IT " ahanan ga an 0339 FRUSE 8031 SEER .25.20 \$ 234 INK @ PAPER 7 CLS -034 ERINT RT 28 ... 0 H 3095 JF INFE"S="" THEN 40 13 9806 PODS FET_PM





1116 FOR FEURL 2 TO THE SENSE OF THE SENSE O AL LEGG ND VAL 415 IF AND VAL POR PEUMA PONGAL 1116 (日本) PEEM GOSUE AL 4500 420 IF RND QL AZE IF RND QL 4ZE IF RND BL 4ZE IF RND BL 900 IF FIGURE THE POR THE NUMBER OF STREET THEN SETTEMENT 1566 GELD VAL O THEN GOTO
1566 GELD VAL O THEN GOTO
1566 JF GELD VAL O THEN GOTO
1614 JE HABEN FINEN WEITFREN THE
1NTER SICH GEBRACHT.
1012 JET WEINT VAL O LHEN GOLD AN 1169 GOSUM VAL 1162 RETURN 1164 GOSUB VAL 1162 RETURN
1164 GOSUB URB 1264
1166 PRINT AT URL "A" URB "" "B INKRE
ACH AUFEN": TAB URL "A" B ERSCHIESSEN 1178 INPUT RELIGION OR BOOK TO THE MEN GOTO VAL "1188"
1178 COSUM VAL "1884"
1174 IF RAVAL 1 TOO HART STURES NACHLAUMEN HILFT"; TAB VAL "4"; "NICHTS 1176 IF REUM 1176 IF REUM 1176 IF REUM 4 8 **POLIC** LIGO FOR THURL IN THE WAR SET OF LIGHT OF THE WAR PRINT OF LIGHT OF THE WAR PRINT OF THE WA 1240 PRINT BY UNL THE ORL THE ORL THE STATE OF THE ORL THE ORT OR THE ORD OR THE 1080 LET REINT UPL STABLING UPL 1086 PRINT PT UPL STAB UPL 1086 PRINT PT UPL STAB UPL 1086 PRINT PT UPL STAB UP IST. DANGORN Dog of THEM LET T JUST 1281 PRINT AT UNL 1282 FOR R-URL "1 1284 PRINT "PENG 1286 PRINT AT UNL ETROPPEN," S NOUNT 1270 RETURN
1300 GOSUB VAL 1884
1301 LET 0 VAL 1884
1302 FRINT AT URL 1887
1302 FRINT AT URL 1887
1302 FRINT AT URL 1887
1303 LET WALVA-6
1303 FOR 0 SUAL 1887
1304 FOR 0 SUAL 1887
1305 NEXT 0 TUNIO/A 1078 LET GELDEGELDE TAR O74 LET WALLAT 1864

LOSS GOTO VAL 1860

O64 PAINT AT WAL 2 VAL 201)

O64 PAINT AT WAL 2 VAL 201)

O64 PAINT AT WAL 2 VAL 201)

O65 PAINT AT WAL 221

O65 PAINT VAL 221

O65 PAINT VAL 221

O65 PAINT VAL 321

O65 PAINT VAL 321

O65 PAINT VAL 321

O66 PAINT VAL 321

O67 PAINT VAL 321

O68 PAINT VAL 3 PRINT ONL "B" UNL "C" "B" CAL "C" "B" CAL "C" (1434RND) "C" CELLET CELLE 1510 GCSUB URL 1512 1511 GCTO WAL 1526" 1512 DIM C: (URL 15") 1514 LET C: (URL 15") 1516 LET C: (URL 12") 1516 LET C: (URL 13") 1520 LET C: (URL 14") 1522 LET C: (URL 14") "5" UAL 1094 IF PORL 1 AND ROURL 4 THEN BOSUM URL 1156 1096 IF BOURL THEN GOTO MILE 11100 1524 RETURN 1528 FOR POUNT TO R 1528 FOR TOURL 1" TO URL 1538 PRINT AT URL "2+T" URL "P+2 1532 NEXT T 1532 NEXT T 1534 NEXT # 1536 FOR Pal TO R 1536 FOR Pal TO R 1536 FOR Tas TO T 1548 PRINT AT T.P+2+5+8 1542 IF Tas IHEM PRINT THE PARTS 1544 IF TAS THEM PRINT THE PARTS 1546 IF TAS THEM PRINT THE PARTS 1546 IF TAS THEM PRINT THE PARTS 1548 IF TAS THE PARTS 1548 IF TAS THEM PRINT THE PARTS 1548 IF TAS THE PARTS 1548 IF T 1545 IF (4) 1550 IF (4) 1550 IF (5) **使用自然的注意并否 斯特巴拉**亞斯斯亚的亞 NO KOENNEN DIE UUESTE ENDLICH 计日基 日本国等年 **部州西州。中共主州**制

1012 IF T ROUGH THEN DOTO

1016 PRINT AT THE PARAMETER

1016 PRINT AT VAL "B", VAL " LESA NEXT LESA PRINT AT VAL ... UPL SUMPE STARBEN R. BEGLETTER THE STORY 4505 PRINT THE URL 4508 LET GELD=GELD-R 4518 FOR S=VAL "1" TO 4512 NEXT 3 4514 IF GELD (=VAL 0" VAL 4405" LOSS LET PEINT UAL SCHLENDEN LASS AFTER HURDEN CENTRAL CONTROL OF THE PRINT AT UAL CON SCINERNICEN VAL. THEN GOT ON 4516 IF PND VAL THEN FETURE 1528 LET PINT OF LAL SERVO 1622 PRINT AT UAL SELLAND ND "TAT" PINT A 1524 LET PINT A 1525 FOR REVALE & FO NAC 34 4636 NEXT R 4636 IF PERMUNIC TO THEN TOTAL 4502 GOSUB VAL 1909 STOP EN KRUFEN WICHTS

K MUSERHUSEN AND CHARGOCK

K MUSERWAN AND THEN DET POUNT OF THEN DOTO UP 刘明·唐·刘维廷。"自己,了HEN 正在下一户与VAI 色色色 SOO IF PAUAL OF THEN PRINT AT UAL SON IF PAUAL OF THEN GOTO UML 1838"

1678 PRINT AT VAL DO V TOURL THEN GOTO URL TO THE TOURL TO THE TOURL THE TOURL THEN GOTO URL THE TOURL S MOUNT BO40 IN TEVAL DIN THEN DOTO VAL 5042 LET TEINT VAL 5044 IN TOUR 5050 STELLEN SCHNELL VEITERGE 450 STELLEN HOAS PRINT AT VAL 0 VAL THOUT TOURL OR TAURL 1704 TO THEN OUTO UAL 1704 E SING LE THEN COTO VAL 1720 REVAL 3
THEN COTO VAL 1720 REVAL 3
THEN COTO VAL 1720 REVAL 3
HEN GUTO VAL 1722 REVAL 3
TIA PRINT AT 0,0: ES BURDEN
PEGLETTER VOM BLITZ GETROFFEN ES KOMMT EIN EDEN SEIN LET SPARBUCH BRAC HERR GELD FILM SOLISI PERSON LET TEINT UPL SOLISI DER 710 IF BETORE THEN GOTO VAL 1717 FOR PEVAL TO VAL 1718 NEXT P 1719 PRINT AT VAL 1720 RETURN 1720 RETURN 1720 RETURN 1720 RETURN 1720 RETURN 1720 PRINT AT VAL 1720 PRINT AT VAL 1721 POR POURL 1724 POR POURL 1725 NEXT P 1726 PRINT AT VAL 1727 PRINT AT VAL 1728 PRIN 性**50~150**使用於自 HACE LET REINT OR UPL BOOK OF THE PROPERTY OF 1728 PRINT AT UAL DOUBLE DANS 1888 PRINT AT UAL DOUBLEN, MEMO DHAN DER SIE KUENDIGEN."
1892 PRINT "UIEVIEL KOENNEN LA 1892 PRINT "UIEVIEL KOENNEN LA 1894 INPUT T LA 1894 INPUT T LA 1895 LET RAINT LA 1895 LET THEN PRINT LA 1895 LET THEN LA 1895 LET THEN LA 1895 LET THEN LA 1895 LET THEN LA 1895 LE TO VAL 99 HEN COTO VI 5124 PRINT AT G. DIE BANK HAT KEIN GELD SIE 1ST PLEITE UND S

SOS IF RAVAL LIESST HORGEN 1105 FOR P-UR 1106 NEXT P 107 PRINT AT UAL THEN GOTO VAL TO VAL **610**671 5858 LET TAINT VAL (1+3+RND) 5054 PRINT "SIE GIND MICHT ZU RIEDEN UND TOETEN TOBESLET CALL THE LIAL "鱼"能用来 SIOS RETURN SIIV IF TOWAL 12 THEN GOTO WAL 751284 TER. BE BE - 1 1956 V. T. BE BE - 1 1966 COTO VAL "SMED" 196 LET CELDEGELD - T 196 PRINT "SIE SIND ZUFRICOCN UND VERLASSENDAS SCHIFF THE POR TE BANK LUADE VOR THINKTEN USGERALET SIE HAT KEIN GELD 5112 GOTO VAL THEN GOTO 5120 IF TOAL OF VAL OF VAL THEN GOTO 5120 PRINT AT VAL O VAL THE USRDEN BEI FRISCHEN TOT ER APPT UND SOFORT ERHRENGE 5124 GOTO VAL "SANGE" SIZE GOTO VAL "SANGE" SIZE GOTO VAL "SANGE" UND VERLASSENDAS SCHIFF

124 GOT:

7010 PRINT AT VAL "8", UAL

7012 PRINT AT VAL "8", VAL

7014 PRINT:

7014 PRINT:

WAL "8" AND SCHIFF

VOLUMENT OF THE SCHIFF

7016 INPUT

7017 INPUT

7018 IF TOAL "1" THEN RETURN

7018 INTURE

7018 INTUR PZ THEN GOTO WA Šiān Er Di **(15 自等 朱生石自等主角)** D) "

5140 PRINT AT URL "

KASSIERERIN RUECKT UNGERN"

DUKATEN RAUS. SIE KOENNEN

DIAM DER PRUSE TO VAL

BIA4 NEXT B

5146 PRINT AT VAL

G146 PRINT AT VAL

G151 IF TOURL "3" THEN RETURN

B151 IF TOURL "3" THEN RETURN

B153 LET TEINT URL

B155 LET TEINT URL

B155 LET TEINT URL

B156 PRINT "SIE PLUECHTEN, JEDO

H UERDEN DA-BEI "T;" BEGLEITER

OCTOUTET."

B156 PRINT AT B158 PLUECHTEN, JEDO

B156 PRINT AT B158 PLUECHTEN

B158 PRINT AT B158 PLUECHT 7624 PRINT AT URL BUILD POLICEM SEE ANNEMARING POSE INFOTE DE LOS PHEN LET MERROURL POS PRINT AT UNE POS UNE POS PRINT AT UNE POS UNE SORE PRINT DELD
UKRTEN"
ROBE PRINT DE TRO
ITPERSONEN"
ROBE PRINT PI TAN
ROBE PRINT PI TAN
ROBE PRINT DE TAN
ROBE PRINT DE TAN
ROBE PRINT DE TAN
NE" (の変数の変形の動物) ジャー S168 AETURN

S168 AETURN

S202 PRINT AT UAL

TN ESSPAKET KOSIET

OFLO DUKATEN

HIEVIELE ESSPAKETE KAUFEN Ď, DEGLE 角まるすの DEUTCHEN SIE NEWLE S204 INPUT RESERVED RETURN DOTTO

S204 INPUT RESERVED RETURN DOTTO

S210 PRINT AT UAL BUYON DAY

S310 PRINT AT UAL BUYON DAY

S311 PRINT AT UAL BUYON DAY

S312 PRINT AT UAL BUYON DAY

S313 PRINT AT UAL BUYON DAY

S314 PRINT AT UAL BUYON DAY

S315 PRINT AT UAL BUYON DAY

S316 PRINT AT UAL BUYON DAY

S317 PRINT AT UAL BUYON DAY

S318 PRINT BUYON DAY

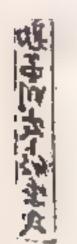
B 3914 MF MARKET WHILE I'LL THE WILLY URN BOLD VAL BOLD STE IND BOLD BOLD PRINT AT VAL BOLD BOLD VAL BOL JONE PRINT SOL BRINT S MOUNT PRINT TRO UAL 14 "INT 11 1814 LET Z-UAL "INT 11 1815 LET S-UAL "INT 11 9018 PRINT MT Z 5 THE UPL TO UPL T 78659447 PL "254 PEEK UAL 16399 14 200 THEN GOTO UAL 16399 14 200 1824 RETUAN 1824 RETUAN 1824 FOR PEVAL 1 TO UAL 70 16215 1 1 1 CODE AN STREET FOR PAUAL "8" TO VAL 21" TAB VAL 100 VA PREMIUM TEN 506年《陈秋本的》。 「中華」 中央に **医医学性性 医多种性 医多种性 医多种性** TAB VAL TAB VAL TAB VAL 42 4L 13 3 VAL 13 BODE LET DE MESSED-SC TAB VAL S
TAB VAL S 5024 IF AND VAL 60 THEN DOTO
VAL 5059*
5026 PRINT BISHER LAUFT ALLES
OUT JUDGER DETERE 1AG DEN 31
67ET SIE 150 DUKHTEN 3
5026 FOR PAVAL 1 TO SAL IT HENK GOTTO WA DESCRIPTION OF URL DESCRIPTION OF THE PROPERTY 5030 NEXT P 5030 PRINT HT 9856 NEXT P VAL 13 1090 FOR PEVAL HAL TO VAL ET TATE INT VAL 化生物物学与物质学的



Warlord

für den ZX-81

Als Kriegsherr - wie der Name des Spieles schon besagt befinden Sie sich in Japan, dem Land der aufgehenden Sonne, im Jahre 1201 nach Christi.



Sie haben die Befehlsgewalt über einen kleinen Staat, der- wie könnteles unders sein - mit anderen Staaten, apans Krieg

Mi, dem Programm "Warlord", haben wir fül Sie ein wirklich spannendes und interessantes Abenteuerspiel herausgesucht

Man hat hier Gelegenheit, durch richtiges Beurteilen der meistens überaus brenzhgen Spiel Situationen, das schnelle Erfassen eines Handlungsablaufes un I die caraus erforderlichen. passenden Befehle die letzlich das Spiel für Sie oder den Computer ent-



scheiden, zu trainieren

Spielablaut:

Denn Spieler siehr für die Kriegsführung eine Armee zur Verfügung. Diese Armee kann er, je nach Bedarf, durch entsprechende Kommandoeingabe an den Computer, eureh Söldner, die bei .h.n makampfen, verg-ößern.

Außerdem besitzt er noch eine Truppe von Samurai, die zwar auch zu seiner. Armee gehören, aber nur gegen andere Samura, der feindlichen Staaten kämpfen. Um das Spie am Ende für sich entscheiden zu können, steht er vor jedem Angriff der Gegner von der Frage

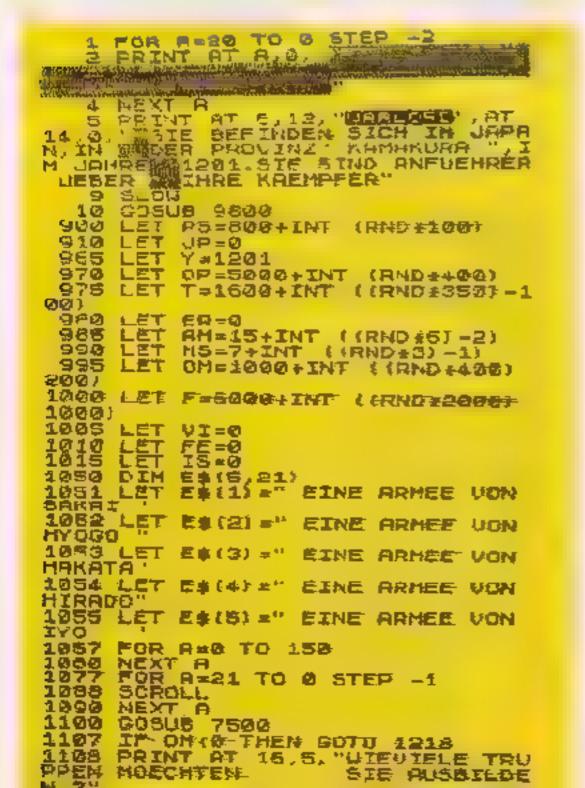
Kämpfen oder nicht kämpfen' Dies muß er je nach Bestand der Truppen. der Essensvorfäte u.s.w. entscheiden können

Fin Tip von uns:

Mancamal wäre es besser einen Rückzieher zu machen, um so die Bestände wieder aufbessern zu können.

Aber mear wollen wir nicht verraten, um Ihnen die Spannung nicht schon im Vocaus zu nehmen

Es passiert nämlich noch viel mehr ım Sprel!



```
(OP/3) -T
                                  B)OH/2.5 THEN GOTO 1115
1117 IF TR(0 THEN LET TR=0
1116 IF (CP/3)-T)OH/2.5 THEN PR
NT AT 19 5; "UNGENUESENDES KAPIT
U", "HAXE", INT (OM/2.5); " NOC
EINHAL"
1119 IF DH/2.5>=(GP/3) -T THEN PR
INT RT 19,5, "ZU VIELE MAX" , TR;
"NOCHEINHAL"
 1121 GOTO 1109
1122 GOSJB 7410
1122 COSCO 7410
1123 LET OM=INT* (OH-(B*2.5))
1124 PRINT AT 7,16,OH,"
1125 LET SS=INT (RND*20
1126 IF DS(14 THEN GOTO 1134
1127 IF OH(90 THEN GOTO 1134
1128 PRINT AT 16,3;"EIN SAMURAI
BIETET SEINE DIEN-STE AN KOSTEN
=45 HON","(1) AKZEPTIEREN","(0)
UERUEIGERN"
 1120 INPUT CT

1130 IF C<0 OR C>1 THEN LET C=0

1131 IF C=0 THEN GOTO 1133

1132 GOSUB 7430

1133 GOSUB 7410

1134 PAINT AT 18,3, "WIEVIELE HAN

DELSSCHIFFE UOLLEN SIE B

AUEN ?"
 1135 INPUT D
1136 IF D 0 THEN LET D=0
1137 IF D > OH / 30 THEN PRINT AT 19
,5; "ZUWENIG GELD IN DER SCHATZ-
              RAHHER.
** NOCHEINMAL"

1138 IF D>OH/30 THEN GOTO 1135

1139 LET OH=OM (D*30)

1140 GOSUB 7410

1141 IP ER<1 THEN GOTO 7428

1142 PRINT AT 16,5; "WIEVIELE 50E
```

```
LDNER WOLLEN SIE IN IHRER ARMEE AUS- BILDEN (G- " ) INT (ER/2);") "
1143 INPUT AT 1144 IF AT (G THEN LET AT=0 1145 IF AT) INT (ER/2) THEN GOTO
 1143
1146 LET ER=INT (ER-AT)
1147 LET OP=INT (OP+AT)
1148 LET T=INT (T+AT)
1149 GOTO 7420
1150 LET C8=(RNO+2)+1
1200 PRINT AT 18,3; "WIEVIEL ESSE
N MONICHTED SIE
N MONICHTED SIE
1170 LET OH+10/C8),")
2906 LET F=F 250
   1143
N HOUCHTUD SIE

7(0-"; INT (OM*10/CS),")

1202 INPUT UM
1203 IF UH (0 THEN LET UH-6
1203 IF UH (0 THEN LET UH-6
1203 IF UH (0 THEN GOTO 1215
1208 IF UM MS*150 THEN GOTO 1211
1210 IF UH INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF MS*150 = INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
 1211 IF M5 + 150 > = INT (OM + 10 / C5) T

HEN PRINT AT 19,3; "DAS IST ZUVIE

L,MAX = "; INT (OM + 10 / C5);

1212 IF INT (OM + 10 / C5) > M5 + 150 TH

EN PRINT AT 19,1; "NIGHT GENUG 50

HIFFE MAX = "; M5 + 150,

1210 GOTO 1202
1215 LET OM=OM-INT (VM*CS/12)
1215 LET OM=OM-INT (VM*CS/12)
1217 LET F=F+UM
1218 PRINT AT 7,16; OM; AT 8,16; F
1219 GOSU6 7416
1220 PRINT AT 16,3, "WIEVIEL ESSE
N MOECHTEN SIE EXPORTIBREM;
? (0- "; F,")
1222 INFUT XU
1223 IF XU <0 THEN LET XU=6
1224 IF XU <0 THEN LET XU=6
1224 IF XU <0 THEN LET XU=6
1225 IF XU >MS&150 THEN GOTO, 1236
1226 IF XU >MS&150 THEN GOTO, 1236
1230 PRINT AT 19,3, "NICHT GENUG
5CHIFFE MAX= ", H5*150,
1231 IF XU >MS&150 THEN GOTO 1222
1230 PRINT AT 19,3 "NICHT GENUG
5CHIFFE MAX= ", H5*150,
1235 LET OM=OM+INT (XU*6A/14)
1236 LET F=F-XU
1236 LET F=F-XU
1236 PRINT AT 7, 16, OM, AT 0, 35; F,
 1240 GOSUS 7410
1244 PRINT AT 15,1; "WOLLEN SIE E SA24MPRINT AT 0,0; "UNGLLECK.KEIN INEN RAUB MACHEN 7"
1245 PRINT "0-- FLER NEIN"
1246 PRINT "1-- FLER ESSEN", "0-- FLER SSEN"
1246 PRINT "1-- FLER ESSEN", "0-- FLER SKLAUEN, 1/2 IHRES ESSENS
137 DESCHLAGNAMMT UND 1/3 IHRER
58HURAIS."
 1247 THRUT Z
1248 IF Z=0 THEN GOTO 1256
1249 IF Z:0 OR Z=4 THEN GOTO 12
   LOGO IF Z =1 AND Z (=3 THEN SCROS
  1252 PRINT AT 25,8; "WIEVIELE TRU
PPEN HOECHTEN SIE SENDEN ?"
  1253 SCROLL
1254 PRINT "MAX="; INT (T/8)
  1255 SCROLL
1258 INPUT AI
  1250 IF AL O THEN LET RAISS
1250 IF AL>INT (T/8) THEN GOTO 1
   258
  1261 LET AI=INT (AI)
1262 IF AI>(T/8) THEN GOTO 1257 =
1264 IF AI<=(T/8) THEN LET TET-A
  1266 GOSUB 7500
 1262 IF OM (B THEN GOTO 1316
1267 PRINT "MOECHREN SIE SOELDNE
R KAUFEN ?","(J/N)"
1290 INPUT X#
1292 IF X#="N" THEN GOTO 1700
1294 IF X#="J" THEN PRINT "UIE U
1616? MAX="; INT (QM+.75)
  1296 INPUT UY
   1298 IF UY O THEN LET UY=0
   1302 IF UY> (CH+.75) THEN GOTO 12
  9
  1304 IF UY (= (OM+.78) THEN LET ER
=INT (ER+UY)
1308 LET OM=OH~INT (UY/2)
1318 PRINT HT 4,16; ER, HT 7,16; OM
   1320 GOSUB 9800
   1699 CLS
   1700 GDSUB 5800
  2500 LET X=INT (RND+1501)+500
2549 LET E=INT (RND+7)+1
2550 IF E>5 THEN GOSUB 9100
  2661 IF E & THEN GOTO 2649
```

PSB2 FOR RED TO SO 2555 FOR N=1 TO 5
2556 IF E=H THEN PRINT AT 1,0,E\$
(N);" MIT ",X," MAENNERN NAEHE
RT SICH IHREM REICH. MOECHTE
N SIE KAEMPFEN? (J/N)" 2985 PAUSE 300
2986 POKE 18437,255
2998 CLS
2998 GOSUB 6800
3000 GOTO 5460
3050 PRINT AT 6,0; "DIEVIELE MAEN
NER BOLLEN KAEMPFEN(0 - ",INT (T
+ER); ')"
3090 INPUT M
3091 IF N>T+ER THEN GOTO 3050
3092 IF N<0 THEN LET M=0
3094 CLS
5375 PRINT AT 7,4; "DIE SCHLACHT
BEGINNT..." 5376 90508 9899 5376 GOSUB 9800 5376 CLS 5385 IF M> (X+2.6) THEN GOTO 5440 5385 IF M> (X+2.6) THEN GOTO 5440 5385 IF M> (X+2.6) THEN GOTO 5440 5410 PRINT AT 3,4; "SIE WURDEN BE 51EGT 5411 LET PERFE+1 5412 LET OPEINT (DP-(M/12.5)) 5413 LET TEINT (T-(M/12.5)) 5414 LET ERRINT (ER#4/5) 5415 LET OH=OH-75 5420 IF OM) -0 THEN GOTO 5454 SAMURAIS."

5425 LET IS=IS+1

5426 LET OP=OP+2/3

5427 LET AM=AM+2/3

5420 LET F=F/2

5420 LET F=F/2

5420 LET T=T+2/3

6436 COTO 6464

5440 LET OM#OM+28

5442 LET THINT (T-(M/33))

5443 LET ER=ER+INT (X/10)

6444 PRINT AT 0,4; "616 61ND 8169

REICH"

5446 LET OP=INT (OP-(M/33)) 6446 LET OP=INT (OP-(M/33)) 5454 GOSUB 7300 5455 PAUSE 700 5456 POKE 16437, 255 5457 GOSUB 6800 6468 CLS 5463 LET 55 = INT (RND +2) +1 5465 GOSUB 5700 48-1 THEN COTO 1600 5466 LET Y=Y+1 5467 LET F=INT ((F-QP)+((DP-T)+(RND +2.5) +0.5))
E456 IF F:=0 THEN GOTO 5478
E456 PRINT RT 10.2, "UNGLUECK: PE5 T UND HUNGERSHOT. REDUZIERT" 5470 LET IS=15+1 9471 LET OP=INT (OP/((RND+21+1)) 5472 LET T=INT (T/((RND+2,+1)) 5475 LET FE 5480 LET MS=MS+D 5481 IF MS<0 THEN LET MS*0 5490 LET OM=OH+400 5498 LET OP=OP*(103/100) 5496 IF OP<0 THEN LET OP=0 5498 PAUSE 300 5499 POKE 16437,255 5500 CLS 5502 IP ER (1+3/4 THEN 0010 5510 5503 PRINT RT 10,0, "UNGLUECK: THR

VERNICHTETEN EINIGESESSEN UND TO EIETEN EINIGE SAMLRAIS UND TRUPPEN." TRUPPEN."

5504 LET IS=IS+1

5505 LET F=INT (F49/10)

5505 LET F=INT (F49/10)

5509 LET ER=INT (F8/10)

5510 LET Y=T+8

5511 IF T(0 THEN LET T=0

5515 POKE 16437,255 CLS 5520 5525 GOSUB 5800 5699 6070 6500 5700 IF Z=0 THEN GOTO 5770 5701 IF AI=0 THEN GOTO 5770 5702 IF ZI THEN LET GRINT (RHD 夹卷丁 5704 IF 0;=0 AND 0<=3 THEN BOTO 5722 5708 IF 0>=4 AND 0 (=6 THEN GOTO ちフえる 6708 IF GOET THEN LET THIS (A I#.5) S710 PRINT "RAUBZUG MISSGLUECKTE NUR DIE HAELFTE IHRER TRUPPE N KEHRTEN ZURDECK" 5712 GOSUB 9800 6713 LET T=T+INT (81+.5) 5714 GOTO 5770 5718 LET THT+AI 5719 PRINT "RAUNZUEGE SCHLUGEN F 6729 GOSUB 9000 6721 GOTO 5770 6722 IF Z=2 THEN GOTO 5740 6724 IF Z=3 THEN GOTO 5760 6726 IF Z=1 THEN LET F=F+INT (AI \$1.5) 6730 90T0 5767 5740 LET OP=09+(AI42) 5748 (GOTO 5767 5760 LET OM COM+INT (AI+.5) 5768 PRINT "KAUBZUG ERFOLGREICH" KEINE VERLUSTE" 5769 ansile 9800 5770 GOSUB 9940 5762 PRINT "SOELDNERKOSTEN ""; ER Heir 5764 GOSUB 9800 E786 IF ER DM THEN GOTO 5791 5788 IF OM > ER THEN LET ON - OM - ER 5790 GOTO 5808 5791 LET UHINT ((OM+1) #.75)
5792 IF OM(## THEN LET UHO
5802 PRINT KEIN GELD ZUM MUSZ
AHLEN DER SOELDNER", AT 7,2, INT
(ER-U), " VERLASSEN EUCH"
2503 LET OM-OM ER 3004 GOSUB 9800 5005 LET ER=U 5806 IF UM=0 AND XU=0 THEN RETUR 5808 IF UH = THEN GOTO 5840 5810 IF UH = 1 THEN GOSUB 5870 5617 IF H (=5 THEN GOTO 5840 5810 IF M) =6 ((MS#, 25) +1) IF H)=6 THEN LET HS=H5-INT LET FAF-UM 5822 5826 CL5 IF XU=0 THEN RETURN 5040 IF XV >=1 THEN GOSUB 5870 IF H <=5 THEN GOTO 5850 5842 5644 5846 IF H>=8 THEN LET HS=HS-INT ((M5+.25)+1) 5848 LET OH=OH-(XU*5R/10) 5852 CLS 5854 RETURN COTO 6500 5869 5670 LET M#INT ((RNO+7)+1)
5670 LET M#INT ((RNO+7)+1)
5671 IF UP) = THEN RETURN
5672 IF H = 5 THEN RETURN
5674 IF H > 6 THEN PRINT AT 17,0;
"THRE FLOTTE LURDE VON PIRATEN ANGEGRIFFEN, ALLE GUETER SIND VERLOREN", AT 20,0; INT ((HS+,25) 1)," SCHIFFE GEKAPERT" +1)," SCHIFFE 150 5876 RETURN 5500 LET UU-0 SEGT FEL CARS 6502 LET AA=D LET UC=0 GOTO 1120 6800 LET C\$="Ø" 6801 CL5 6802 IF IS>=3 THEN PRINT AT 10,0

LERCH HARLES TO DAY FERRED BERNELD BER



```
7415 RETURN
7420 PRINT BY 2,16;0M;" ",AT 3,
16;T,AT 4,16;ER;" "
7427 GOSUB 7410
7428 IF PS <00 THEN LET HH=0
7428 IF PS <00 THEN GOTO 1150
7430 PRINT BT 15;3,"UOLLEN SIE P
18ATEN ANGREIFEN","1 FUER JA',
7405 INRUT MM
7444 PRINT "WIEUIELE TRUPPEN? H
AX. = ", AA
7446 INPUT CU
7446 IF CU>AA THEN LET CU=AA
7450 GOSUB 7410
7451 LET UU=INT ((CU/50) +.9)
7452 PRINT AT 16,3,"SIE MUESSEN
"; UU; " SCHIFFE SENDEN"
7456 LET Tat-CU
7457 LET HS=MS-UU
7460 PRINT AT 3,16;T; " ",AT 5,
16;MS,
7462 GOSUB 9800
 7462 GOSUB 9800
7463 GOSUB 7410
7470 IF MS=0 THEN BOTO 7477
7475 GOTO 1150
7477 LET VM=0
7478 LET XU=0
 7479 GOTO 1244
7500 CLS
 7601 FAST
7602 PRINT AT 1.0, "CAHR", Y
7505 PRINT 'BEUGELKERUNG", INT (0
  (
  7516 PRINT "TRUPPEN", INT (T)
7516 PRINT "SOELDNER", INT (ER)
7526 PRINT "SAMURAI", INT (AM)
7525 PRINT "HANDELSSCHIFFE", INT
  (MS)
 7526 PRINT "GOLD", INT (OM)
 7500 PRINT 'ESSEN", INT (F)
 7532 PRINT '-
  7530 PRINT '% SIEGE", INT (UI, AT
7534 PRINT ' NIEDFRLAGEN", INT (PE), AT 11,28," " KATASTROPHEN', INT (IS); AT 12,20,' " 7535 PRINT '
 7538 3LOW
7540 30305 9600
7541 POKE 16437,255
7545 SLOW
  7550
             RETURN
 9100 LET FFEAH-4+INT (RND#16)
9105 IF FF(1 THEN LET FFE1
9140 FOR N=1 TO 40
 9150 PRINT AT 8,10," MANDESSES"
9155 PAINT AT 8,10; "KAMPFANSAGE"
 9156 NEXT N
CIES PRINT OF E.S. "EIN WARLOO UN
D ", FF; " SAMURAI WOLLEN MIT IHNE
 N KHEMPPEN"
 DIGE PRINT AT 19,0; "1- EINVERSTA
NDEN', "0 - VERWEIGERN

9168 PRINT AT 15,20; "TR = '; INT

(T), AT 16,20, "SOL = ", INT (ER); AT

17,20, "SAM = "; INT (AH), AT 18,2

0, "ES = "; INT (F), AT 19,20, "HON =

"; INT (OH),

0170 INPUT UU

9175 IF WU=1 THEN GOTO 9820

9179 OLS

9180 IF WU<1 OF WU>1 THEN LET UK

**INT (RND*2)

0181 IF WE - O THEN PRINT "THE DOR
 SINT (RND +2)
9181 IF UK =0 THEN PRINT "IHR DOR
F UNTERSTUETZT SIE"
 9182 IF UK = 0 THEN COTO 9880
9184 LET OM = 0
 9165 LET AM=0
 9187 LET T=0
```

```
9900 CLS
9900 CLS
9900 CLS
9900 CLS
9900 FOR N=1 TO 40
9910 PRINT AT 10,0; "SIE WURDEN I
M KAMPF GETOETET.
9915 PRINT AT 10,0, "SIE "INCENTE
9920 NEXT N
9930 PRINT " GAME QUEP NOCHEIN
HAL ?? (JVN)
9938 GOTO 5650
9946 IF UC; THEN GOTO 9960
9946 IF UC; THEN GOTO 9965
9947 IF UC; THEN GOTO 9965
9947 IF UC; THEN GOTO 9965
9949 LET CU=INT (CU+.75)
9950 LET ER=ER+INT (PS+.2)
9951 LET OM=OM+200
9953 LET OM=OM+200
9954 GOTO 9975
          9900 CLS
       9555 LET CU=INT (CU+.75)
957 LET PS=INT (PS/2)
9560 LET OH=OH+60
9960 LET CU=INT (CU/2)
9961 LET CU=INT (CU/2)
9962 LET PS=INT (PS+.75)
9965 LET CU=INT (CU+.75)
9965 LET CU=INT (CU+.75)
9966 LET CU=INT (CU+.66)
9967 LET PS=INT (PS+.66)
9968 GOTO 9979
              9968 GOTO 9978
9975 PRINT AT 4,4, "SIEG DEBER DE R PIRATEN", , , 2 SCHIFFE ERBEUTET , CU; "TRUPPEN KEHREN ZURUECK", "
               SOO MON NOCHDAZU
               9976 GOTO 9984
              9977 PRINT AT 4,4,"SIEG DEBER DI
E PIRATEN", 1 SCHIFF VERLOREN"
,CV," TRUPPEN KEHREN ZURUECK", "5
               0 MON NOCHDAZU"
               9978 GOTO 9984
               9979 GD5UB 8811
               9980 PRINT AT 4,4; "NJEDFRLARE DU
RCH PIRATEN",,, "NUR "; VV; " SCHIF
FE UND",,, "NUR ", CV; " TRUPPEN KE
               FE UND",,"NJR ".
HRN ZURUECK"
9981 LET FE=FE+1
9962 GOSUB 9800
               9983 RETURN
               9904 GOSUB 9811
               9985 LET UI=JI+1
9986 IF JP=2 THEN PRINT "TRUPPEN
FINDEN ZUSAETZLICH 250 MON'
               9987 IF UP=2 THEN LET OH=OH+250
               9990 GD3UB 9060
               9991 RETURN
               9992 SAJE "WARLDRE"
               9993 MMM
               B520 (C)1983 JOERG MUELLER
```



N. J. R. P. Sarrick Revertigation of the street of the str

Manchaelter with MCM or remained to the second of the seco

the market for a

The same of the sa

Process of the State of the Lands

The first of the f

We do let Harry Tue

September 19 of the Septem

Sp. 1 Litizer Shalla

Lac Land of Walling Calleta

Fig. 10 Kar Ket

Records

The series of th

```
Programmaufteilung
                        Sedennumm en
                                    Ar der Omen
                        3 30
                                    Programmangi
                                     Aufrof Sur Vorspann ()
                        14 50
52 72
                                    Optioner and larages
                                    Verlaci uni Wortespie ca cach gewonnener Roule
                        74 100
                                    Spretanda Wilacerspieles he lier orecor Bundo.
                        02 104.
                                    Programment.
                        66 13c
                                    Hampipoogra act of Formersterings
                        38 296
                                    Spielerligur-Bedentontakte (öllnen and schlieben der Titten, Buntte)
                        208 204
166 374
                                    Ситр сегврога в осни цаках
                                    Sprite Spielerfigur + Maguin
                        176 494
                                    Sprite Computerfigur
                        194 406
                                    Sub Grafik
                        ab 298
                                     Unicadie ung der ASC II-Zeichen
                        ab 320.
                                     sathou dur Houpigrafie
                        ab 394:
                                     #arhaebudg
                        4th 1673.
                                     Grankga ét
                        48k 44k
                                    Sab figuren
Bilden der Bukarenfelder
                        ab 412
                        ab 440°
                                     8. den der Bedentuntunteider
                        450 45%
                                    Sab Compre
                                     Tergli byrtegrafie + Z schengrafie
                        460 526
                                    Sab Verspread ()
                        ab 454:
                                      sells discongation
                        ab 434
                                     Spiciregel
                        dr 522
                                     Eingabe Leilbegrooting (Leith)
                        $26
                                    Saberd (Ende des Programms)
    · 拉太· 斯西斯伯斯 英原用于有效原始的 安安 经股份
       MURCALBY
五 年 月度
       LASTLE
       非保护的保护性 化保护性 经基础 [1]
(B + 8)
         (D) 11/1983
   棋
   1.46
       DV PAGERA
360
支配 计分形式电影电影电影上面 经未经净的 经收益 化二氯甲基甲基
aQ.
  CALL VERSPANN (T)
54
知识证。第
BB 4 CIPTIONEN
40
每点 《图色图形》 医脓肿腺肿肿肿
ан тиане воличний принципривний принципри
46 RANDOMIZE I: ON WARNING NEXT :: ON EREAK NEXT
AB (#1
50
52 1 VORLAUF
54 CALL CLEAR
54 CALL BRADIER : CALL TIGUREN
58
60 DISPLAY AT (22,1) SIZE (7) E"LEVEL"; T : 1 DISPLAY AT (23,1) SIZE (7): "PUNKTE: 1) DIS
P AV A6.24.115.26(7).691.0 42 P
62 BOSUB 266 fr COSUB 276 it DISPERY AT (22,23): "TIME: " :: TIME=10000-17-1000) it
CA L SQUAD (190),400,001; BOSUB 16
54 CALL DELEPRITE (ALL) IT IF WENTE THEN WINDS BLISE BUILD 74
66 DISPLAY AT (22,21); "GAME" is DISPLAY AT (25,21); "DUER!" is DISPLAY AT (24,21); V
OL WIN " It BISPLAY AT (22, 1) SIZE (7) : "KENTER
AB DISPLAY AT (25,1) SIZE (7) ("LEVEL":
TO CALL KEY (O.KW.KS) 11 TE KS=0 OR KWC>13 THEN 70
72 BOTO 52
74 " VEHILUREN.
78 DALL DELSPRITE (ALL)., CALL DIEGR
HO DISPLAY AT C , IT : MURCAUDY CASTEET: "REPRESENTANT AND REPRESENTANT OF THE JUSTISET
Albania.
82 D. BPLAY AT (6, 1 : USING 44: "ABSOLUT. . PUNKTZAHLI", 754 H. R.
HA DUSPLAY AT (8,1): US)NG 44: "HISCORE", NS. HI
BA DISPLAY AT (.O. 1) ( USTNO 40: EYZYOU' , F GERNTH , F
88 IP POHL THEN DISPLAY AT .12,1 .: "THY NAME BITTE 3" IT ACCEPT AT (12, 21) VAL TOA
PO POG CT G &
夕2000年
WEITEROFFELENMANKES NEUES SPIEL NIKSS SPIELENLE
96 CALL KEY (DUKWUSW): IF SWED OF (KWC49 OR MAYS) THEN GA
98 IF HW449 THEN 52
LOD IF KWEDG THEN BUN
LOS END
L04
105 HAURTEROSRAMM
108
113 CALL MOTION: #1, D, GALL JEVST. X.Y . CALL POST IDM: #1, YP, YF). F XLIFINT.
(AP+6)/B)+1 :: YG1=IN ((YP+6)/B)+1 :: [A... GC)AR.AC1-Y 4.YE1+X/4.2G).
1.2 YF9=INT((XP+T /8.+1 ): YC2=INT((YP+7)/9 +1 ): FAU GC (APXXX2 / 4,VE2+, 4,C0)
124 -F 28.999 AND C32399 THEN CALL MITTION(#...-Y/4.3/4)
116 CALL COMPSE, FK, T. CC): CM IN CC 86/7 T/803 B 142 164 166/148, 50
118 F PHINCH B I AND SCHOOL THEN WINE 32 RETURN
120 FOR NEW TO B 45 CALL METIEN (#N.O.O.
```

Murcaldy Castle

```
19 YEAR PROSTIDIONAN, APE BY JOBE NOTE OF YEAR OF STAND AT APECON TICH IF RADEZ 1
HEN x = +4 = ; | f = ; | U.SE | Y = +4 = ; | x = ;
124 IF XEXXED IN OND YES PROVED IN THEN IF ROBAZEL THEN KHILD BY YES ELSE YES AS XED
 So IS XE XOS A MAD VE . E N TEN IT TOUGHT I THEN A A SU VELLER SHAH SU XEN
128 IF XEXXPG +NJAND XP3YPG (N THEN IF BND+201 THEN KEA to YED BLEE YEA to XED
ITC XCI INT. . FG N +6 /8 FL : /CI=INT : PG N +6 P -1 .. CALL BEHAR (XCI+X 4, YC
+5 0,566±
 TO XET INT CHERON PARTY AND YET WITH PARTY PARTY PARTY PARTY BEHAR XURENALANDA
+Y/4, CBG2) +1 3F 3GS1397 AND EGG2297 THEN CALL METION (NN. INT (X/4) SINT (Y/4) >
174 BALL FEME 04, 78,87,88 . BH INT BO-96 IN DEBUG 212,814,216,218,220 .: DALL
COINC ON (#N. 8.COI) : IF DEISH THEN RETIRA
154 NEXT N 13 DISPLAY AT (24,23) SIZE (6): TIME :: TIME = TIME = 1 + + 1F TIME = 0 THEN RET
178 > MANN-FELDER
L40 1
.42 DM CC 95 00 304,154,154,154,154,154 154 154,156,15B
44 FN OF 18F BOTD 16' 6-,104,166,168,17 (177), 74,1,0,178
146 DN CD-115 GOTO 180,.82,184,186,188,154,154,154,154,154
448 UN UU-125 BUTE 154, 54, 196, 154, 154, 154, 154, 154, 154
150 ON CG-135 GOTO 201,151,161
152 (
104 KE LRN
196 CAUL (CHAPKE, 1 , 99, 2) 11 CAU. 10 AT 18, 25. 3,5 .. BOTO , 54
158 CALL VCHAP(2,20,98,2): CALL MCHAR(18,16,102.2): 4 BOTG 154
140 CALL HCHAP (4, 2, 99, 21:: CALL HCHAR (18,7,100, 2):: 6070 194
AND EALL MEMOR 1, 5 , 90, 5 2 CA 25 AG 11, 29, 02, 2 11 GOTO 54
164 CALL HEHAPIZ, 2,99,7 4 CA C LEHER 1 : 19,112,21 4 ARTH 184
AND CALL HCHAR (7, 8, 99, 2'11 CALL VCHAR (10 14, 102, 2) 11 GOTO 154
UNITAL ICHARY (2-,74,2 : CALL CHAR 11,4,11 (- 1 GOTD 154
. * 1 CALL HCHAP (7, 30, 97, 2) 11 CALL VCHAR (2, 13, 107, 2) 11 GOTO 154
177 CALL HOTTON #1:0: 1 1 F=0+1 1 LAL HCHAR FX, F7, 103) 1. CALL BOUND (-20, 220,0
: DISP AV AT 29,1/512817 103196 4217 11 3610 154
174 LALL VCHAF (11,4,99,2) it CALL VCHAR (2,20,102,2) is GOTO 154
. '6 PALL VCHAR (10,14,98,2):: DALL HEMAR (4,30,102,2):: GOTO 154
B CHLL VEHAF (19, 17, 98 2) (1 LALL HUHAR (4, 2, 102, 2) .: BOTO 154
18) CALL VCHAP(41,79,98.70):1 CALL HCHAP(7,2,102,2):1 50TO 184
184 GALL HUMAPELE, ,94,2 : CALL > DEAR 7,8,1 1,2 : COT. 134
284 CALL HUMARY 24, 6,77 2111 DECC HIMAR 7,74, 4 7,7 (1 8710 134
186 A HOERP 14, 5, 20 2 11 CM . HOERR 1, 7 1. (2 2 .. 0.70 1.4
168 CALL MOTION (41 (0,0)) ( PAPAS ) FOR FA440 TO 220 STEP -55 to CALL SP INDIGESO)
Fig0)11 NEXT F
190 CALL HOMOR (F1, FY, 103) :: DISPLAY AT (24, 1) SIZE(7: (LBING 42:P :: GDTG 154
196 CALL MOTION (#1,0,0) +: P-P+10 (1 FOR F=400 10 200 STEP -20 :: CALL SOUND (=200
*E'O) H DEXT E
198 DALL HCHAR(FY, FY, 103) :: DISPLAY AT(24, 1) 81ZE(7 - LBINB 42:P :: BOTG 164
200
204 JALL MUTION(#1,0,0):: PMP+100 :: FOR PM250 TO: 400 STEF 1) :: CALL SOUNT (-200
SPECOLET NEXT F
205 TALL HCHAR(FX,FY,10X): DISPLAY AT(Q4,1)S)ZE(7,:UDING 45,P . GOTD .54
208 ' GEIST-FELDER
212 ON DC-95 GOTH 174,004,214 205 011 100,104,014,116,205
2 6 JN A 1.5 GOTO 248, 257, 252, 254, 256, 258, 260, 362 269, 72767
224 RETURN
226 JACL VCHAR (2,12,98,2) 11 CALL VCHAR (2,20,98,7) 48 GOTO 224
228 LALL HCHAR(4,2,99,21); CALL HCHAR(4,30,99,21); GOTO 224
250 JALL HOHAR: 7,2,00,21:: 044 HOHAR: 7, 10 79,4 11 3310 224
272 LALL HEHARTT, 8,99,25% CA 1. HEHER 7 24, 29,7 27 BOTO 240
274 CALL VCHAR(10,14,78,2):: CALL VCHAR(10,19,78,2 :: GOTC 224
236 DALL VChAR(II, 4, 98, 2) 11 CALL VCHAR(II, 27, 98, 2) 11 0010 224
278 TALL HEMAR.18.7.99.27.. EA 1 FEHOR 16,25,97.7 1 GOED 274
240 CALL HCHAR(16, 16, 99,2):: CALL HCHAR(21,12,97,2::: CALL HJHAR(21,20,97,2):: G
070 224
242 CALL LEHARID 17,172,2 .. CALL VEHARIZ, 27,102,2 .. CALL HTHAR 18,16,102,2011
BOTO 224
2-4 JALL HEHARTY, Z. 192, 4/5: CALL HEHARTTE, 7, 102, 27:: CALL VOYARTID, 4,102,27:: 8
DTO 274
246 DALL HEMAR(4,30,102,2):: CALL HEMAR(18,25,102,2):: CALL ZEMAR(10,19,102,3)::
BOTS 224
249 AL HOHAR 7 2,100,2000 CALL D AT 7 3,172,200 CALL VCHAR-11,4,102,2000 300
254 ALL HEHARKY 24, 92,2 :: (ALL FERARKE, 7, 7 , 172, 2 :: CALE VOHAR (11 29, 102, 2)::
GOTO 224
251 ALL HEHAR 2.,12,101,2 :: ALL HORAR 21,20,202 2 :: $610 224
256 1 RESERVIENT FUER NACH-
                                 TRAESLIGH EINSE TRARE
                                                                FUNISTICHEN, Z.B. F
          TUEREN ETC.
ALL
```

7/99/9/ 256 240 1 242 264 GOTO 224 SPRIE MAR 266 740 270 CALL MAGNIF . 1 272 GALL SERIFF: 91,132 6 164,121 274 RETURY 2/6 1 5-R. E. OHER 278 1 260 0=0+. 4 IF 5 4 7HEN 6=+ 787 RALL BERT E #7, AU 17,3 ,277 IT G A TIME REILEN 486 面积上,用中成的上平的。1495 年至 47 , 1297 299 340 1 CAC RELEAS 194 SUB ORMERUE 198 CALL THANKY, PERFERERERERERERERERE, NO. 1881 F. C. 181818 B. 81818. HOUSE WELLER HOUSE THE PERSON OF A STATE OF A CONTROL OF A STATE OF A STAT THE CALL FRAR LIA TO A GO OFFICE OF THE TOTAL OF THE HEALTH REPORTED AND THE PROPERTY OF THE P 07 3 394 CAL CHARCLE 30600,5767577676 . F. C.J. OF IN X OF JULIOUS JULIONOGOUGE JO. Fig. 10 year WE'C OF DIARKADE, I SEE TO CONTROL OF TO CONTROL OF THE OFF KIND OF THE rie " y SIED CALL CLAR LZI, YEAZSEADIA 'AARIE Deposit 5 \$12 CALL CO-ARCALE CHECORS GLORES . SER DRUG OF ANTI-SOLL SOLL ST 954695 ACCOMMENT A LOCK ARE EDITED BUBBLUCES OF FEMILIANE HIS THE CALL CHAR ISH, A TEREST OF PERECO. **电**的作用 3 120 CALL HOMAR(1,1,103,768):: CALL HEMAR(22,12,101:: CALL HOMAR(23,12,101:: SEED PRINTED HOME VIOLEN " 24 REAL FIGUR 326 IF REC THEN 332 SEE CALL HOMBE R C.PA,W 3.9 GOT 124 marge 1 YYA BEAT P.C.W. 336 IF 200 THEN 342 338 CALL VCHARPRIE, 96, W 563 (0.00) 38 344 PEAD P.C. who is the Feb 252 TAR CAR _ HOHAR R.C. 107.0 550 6011 44 95 PEAL R.D 5分左 1F R= 欧洲国際・福岡県 158 DALL WIHAR RICHALLER \$4.2 GOTO 3514 36.2 THE CALL BEFFERENCES 765 GALL GOLDROF, 7, 15) 368 CALL CDEOR(11,5,15) 370 CALL COLOR(12,43,15) 372 OLC GUILDH 15314 253 374 FOR THE TO B :: CALL COLUR LIE IS : MEYT I 376 CALL COLOR(14,14,2) 28 (Act 60:08 17:15:15) JBM GOTO NEE SERS CAPE A T-84 396 DATE 1,1,32,64,7,10,4,20,10,2,4,4,7 20,4,7,10,55,6,1, 5,12,1 (5,12,1) , 13 27, 588 DATA 15,8,2,6,13,8 390 BATA 15,15,4 15,24,2,10,4,3,10,9,7 (8,18,,,18,12,3,7,3,,12,3),14,6,7 (27,12, 20,11,22,0,0,0 \$96 DATA 16 4.1, 6,29,2 27. 1,2,12,12,12, 72,35,1.1,0 378 400 DATA 4,2,4,30,7,2,7,8,7,24,7,36,15元(1月,3人,19)。****************************** 200

200 404 DATA 2,13,2,26,10,14,10,19,11,4,11,19,1,6 406 SUBEND 408 SUB FIBUREN 410 412 CALL HCHAR (5,14,136,6) 414 8 416 FOR 9=1 TO 95 418 I=INT(RND*:a)+5 : J=INT:RND+30)+2 :: CALL SCHAR(I,J,CB):: IT CG=103 THEN CA La HOHAHII 0,112 table 416 420 NEXT G 422 1 424 FOR X=1 TO .5 426 I=INT(RND=16)+5 : J=INT(RND+30)+2 ** CALL BCHAR(I,J,CG)*; IF CD=103 THEN CA L_ HCHAR(1,J,120) ELSE 426 428 NEXT Q 7.30 432 FOR D=1 TO 5 434 %=1NT(RND*16)+5 (; J=INT(RND+39)+2 :: CALL BEHAR(I,J,EB):: IF CB=103 THEN CA LL ICHAR(I 3,120) CLSE + 14 436 NEXT D 440 TOR WELL TO 2 :: FOR CHELO4 TO 119 :: IF CH-112 THEN 444 442 IMINT (RNE#19) +2 II JMINT (RND>30) +2 II CALL BCHAR (1,3,56) > 1 IF CHains THEW CA LL HCHAR(I, J, CH) ELSE 442 444 NEXT OF BE NEXT Q 44B SUBEND AGO GUD COMP (GH,F),FY,CL) +54 CALL POSTTION(#GH,DX,DY :: FX=INT(.DX+7)/8)+1 :: FY=INT((DY+7) 8)+1 :: CALL GUMBRIFX, FY, EGILT CLUCG 4886 1 458 SUBEND 460 BUB YORSPANN(T) 462 1 464 CAUL CLEAR 466 CALL SCREEN(15) :: FOR 1=0 TO 8 :: CALL COLOR(1,4,15):: NEXT Y **持续有关的情况的关键的情况的情况的情况。 H A G E R A """ GRAPHIK - GAMES 470 D SPLAY AT(3, 1) 15 APREAD A Q T E S A I MAINING WAS A S A F E 472 DISPLAY 6T (12,11) #### **安保金板 中保付款 动物物的 电电池的 特别的中** · 香香菜 · 香香香香 · 春香香草 474 DISPLAY AT (16.1);** **电子报告电话电话 经收益 网络安全安全安全安全** 476 D.SPLAY 6T.20,111 BITTE WEEMLEN, SIE; "1 "KIX SFIELSIART", "CZ> SFIE. REGE, " 478 DALL KEY DIKWISH) II IF SWOO DRIKWIJ49 AND KWC 2503 THEN 478 480 IF KW=49 THEN 522 482 { 484 CAUL CLEAN 48A DISPLAY AT (1,1) I'MRIRGAL BY CASTLE" I "NALCOLM HOMBREY GOLL RINEN SCHATZ AUG BE N ALTEHRWUERDISGEN GEMAEUERN VON MURCALDYM 488 U.SPLAY AT (5,1) + "CASTLE BERGEN. DIE AJFGASE IST MICHT EINFACH, DENN UE- BER AL, GIRT FO VERSTECKTE BODENKONTAKTE, WELCHE DIE" 490 DISPLAY AT (9,1) 1"TUEREN INNERHALD DER BURG DEFFNEN UND BCHLIESSEN. AUS-SER DEM WIRD MURCALDY CASTLE VON BOESEN GEISTERN BEWACHT!" 492 DISPLAY AT (13,1) A TOOK DIESEN DARF SICH MALCOLMMCMONEY NICHT ERWISCHEN LASESE No. 15 494 DISPLAY AT (17 11: "MALCOLM MCNONEY BETRITT FUR-CALDY CASTLE CURCH EINE DER BE JOHN PFORTEN UND MUSS ALLECTNZCLNEN DUKATEN SOWIE DIE" 496 DISPLAY AT (21,1): "BOLDSAECKE IN HINTEREN RAUM EINSAMMELN": "" (FNTER >" 498 DALL KEY 10, KW, SW):: IF SW+0- OR KWK >13 THEN 499 500 CALL CLEAR 302 DISPLAY AT(1,1): "DANACH MUSS ER DIE BURB WIF-DER DURCH EINES DER BEIDEN TOR E VERLASSEN, WENN ER SEI=NEW AUFTRAS ERFUELLEN KANN," 504 BISFLAY AT (5, 1): WARTED SUBLEICH EIN NEUER - AUF JANN ER MUSS DEN NAECH- STE N SCHATZ BERGEN - ALLER- DINGS BIND DIE GEISTER NUN" BOA DISPLAY AT (9,1) I WACHSAMER UND IN DER MEHR# ZAHL! WIEVIEL ZEIT NALCOLM MCM UNEY FUER SEINEN AUFTRAG HAT, LESEN SIE SELBST FESTIG 508 DISPLAY AT (14.1) " PUNKTEBCHEMA" " "DIE DUKATEN ZAEHLEN DEN AUF-BEDRUCKTEN WER T (1,5,10 P.).":"DIE GOLDSAECKE ZAEHLEN JF 100 PUNKTE." 510 DISFLAY AT (19.1); "WENN MALCOLM MEMONEY LANGE EINBESCHLOSSEN IST ODER VON GE ISTERN ERWIGCHT WIRD, KANNER SEINEN AUFTRAS NICHT ER=" 512 DISPLAY AT (23,1); "FUELLEN, ER STIRBTI"; "(ENTER)" 514 CALL KEY (O KW, SW) :: IF SW-O DR KWC>(3 THEN 514 514 CALL C FAR 518 DISPLAY AT (1,1) 1"WARMING!": "DIE EEISTER KOEN-NEW GESCHLOBBENE TUEREN MIT MUS NAHME DER RAUPTEINGAENGE DURCHDRINGEN. MCHONEY HUSS! 520 DISPLAY AT (6, 1) T"ALSO BEBUNDERS VORSIGHTIB SEIN, WENN ER SICH IN BACK- BAS SEN HINCINWAGT (**) 522 DISPLAY AT (20,1); "WIE LANGE SOLL MEMONEY ZEIT HABEN, DEN SCHATZ ZU BERGEN?": "(LEVEL O FIR" :: ACCEPT AT(22, 15)SIZE(1) VALIDATE(DIGIT) T 524 CALL GEAR 528 SUBEND

53

TI-99/4A

Man könnte meinen, daß das Spiel "Giftkeks" für den TI-99, aus einem Agatha-Christic-Krimi entnommen wurde. Denn genau wie die bekannte englische Kriminalschriftstellerin, die es vorzüglich verstand, hihrennusgewählten Opfeil nuf immer wieder neue und heimtückische Ant und Weise in das Jenseits zu befürdern (natürlich nur auf dem Papier), hat auch der Ersteller dieses Programma un den Nervenkitzel der Teilnehmer gedacht?





Spielabisura

Sierulen an besein montemachigen iffrmischen met jewittrigen Abend muß zwar nicht sein, würde alleiding zur nassenden Atmosphäre eines Agatha Christic Krimis beitragen Land I find Verwandte (bis 9 Personen) musarmment wohei die letztere Gruppmeinengründlichen Gewissens prufung zu un erzieher de höremat dhe nen die Einladung leicht übelnshmen

Nachdem sich alle vor dem Giffmör-

der, sprice Computer, plaziert haben. konn es los gelieu

ist das Laden der Kasseite beendet, erlaineirí auf dem Bildschirm Ihres T[-99] ein wirklich harmlos ausschender, sehr appstitlicher Käkrider geradeza auffordertsiosium kindinzubei Jen

Dock grollterVorsichnist geboten

Der Keksist präpasiert wahrechein lich mit einem Gift, das kein Arzt der Welta Threm Körper ausfindig machen kann (wir nennen hier absichtlichkeinen Namen)

Nun dart jeder Teilnehmer in den Kek beißen. Dies macht er nicht wahllos, konderr er kombiniertskeinen Biß so. damit das Stück mit dem Gift in den intchsten Spieler übrig bleibt!

Na dann viel Vergrügen To So Am Antang des Spiels Rann man die Größe des Kekses heliehig feutlegeni Je größer der Kekstidestowichwierings dar Spiel Demonstrierend ist hierauch die eute Grafik des TI-99i

WE COPYRIGHT BY 10 REM 20 REM W HEIDE BELLE



60 N##2798121210080405E8194848081920A004333807033C300020CCTCE0C03C0C80* CAL 外设用的网络红色4。外域小台经济台色4名思多用主用199423色型变新,长年11。 78 OFFICE SCHEEK CALL COLORS OF STATE OF CALL SCREEK 2 2 FO R F1-4 TO BE CALE BOLDROEM 14 14 14 14 14 14

196 DISPLAM ATM DE JERASE MILL EIFTKEKS

208 DIM AC10, 10

210 DISPLAY AT 12 1 SELECTECH WIDE WOLLD TABOR STORE TABORS TO HELD KO: BECKE 3.19831

220 CALE KEY BAKEN STATUS 1 IF STATUS=0 THEN 220 ELSE IF KEY=78 THEN 470 ELSE I 尼尔特亚外海·安徽一的·在内尼亚亚的

230 作学队 1025 CES DISPLAN BOX 1.1 DERASE ALL GIFTKEKS IST FUER I ODER MEHRERE SPIELER

530 ** FOR Q-1 TO: 1000 ** NEXT Q 250 DISPLAY ATCLE DERASE ALL POER GIFTKEKS IST EIN PRIESIGES PLAETZCHEN Z REI HEN HOCH UND PRO OPELTIN BREIT. 269 DISPLAY ATCO, LOP DU GIBST AN INFANC 2 WAD SHOPEING MAY DER GEERENGEINGEN MEG KE DES PLAETZCHENS IST EIN" "YERGIFTETES BUNDRAT" 270 DISPLAY ATCLUIS ANER DAS CIPTOUADANT ABBEISST FOR VERLIERTS ZIM BEISSEN SEGEN INSCHLIESSLICH DIESES WAR-MANDRITES > WERSCHMINDEN." IF STATUS=0 OR KEY<>IS THEN 300. 999 OH DR GOTO 348,650,560,560,378,388,398,480,416;428,428,466,460,450,460 340 M\$=RPT#K"R855">E>> (COTO 476 -350 Ma=RPTaC "55AAAA", 6> 5-60TG 470 490 MH-RPT#C#6699018142422416#723*** K-9-COTO 474 THERZ 440 Mm=#30428A81A899423086693AC925D92618 --50.Mm=#02316043A38C3102431038C502381023 今。K=4*932-K1=1、332-GUTO29700114月時代 K=16 : GOTO: 478 F=0 FOR I=L TO 10 PM FOR J TEN? TO PERMIT ZEILEN?" 508 ACCEPT ATCG/1998IZEC PEREEP VALIDATEC 123456769 14-6 BOSEPH BY 9)SIZE(~1)BEEP VALIDATE(~123456789") / C -TIR ACCEPT ATC 10, 19 XSIZE(-1 XBEEP AVALIDATE(*123456789*SER KZ-R CALL CLEAR 530 FOR SELL TO GENERAL FOR JELL TO THE PACKAGE THE STATE OF THE STATE 554 | DRUCKE DAS SPIELBRETT 566 OK BREAK NEXT DISPLAYS STORY STORY NEXT 10 576. T=8 4 FOR THE TRUE THIP DISPLAY HTC5.TXSIZECZXVIII I PLAETZCHEM 590 FOR SPALTE C TO LETER 4 THE 24SEPT TO SEE FOR ZETLE-RATO SERVER SELECTION 600 IN ACSPALTE, ZEILE :- THEN 620 ELSENIF HIC SPALTE, ZEILE 3-0 HIEN 630 618 DISPLAY ATCOM TO DETERMENT OF MICHIGAN PROPERTY ATCOM DISPLAY DISPLAY DISPLAY DISPLAY DISPLAY DI &CHR#497.>+4 GOTO 648× #20 DICPLEM - NT(G+1, T)SIZE(2) CHROK 100 NORMOK 107 NO DISPLMY MT(G) N XIZE(2) CHROK 104 NCHROK 105 NO GOTO 640 636 PISPLAY ATCOMING SIZECTZ - DISPLAY ATCH, TOSIZEC-23 646 NEXT ZEILE MENT SPALTE 660 IF F=0 THEN 670 ELSE RETURN 670 / ERHALTE AGMECHSLUNGSWEISE DIE BISSE DER STIELER 680 Il-11-1 PI-II-INT(11/P>*P IF PIC>0 THEN 690 ELSE FI-P 696 DISPLAY ATCHAIN MEDIALER MEDIANDINATEN DES BISSES 700 ON WARNING NEXT 710 ACCEPT ATC3, 25 >812Ec -3 >BEEF WALIDATECDIGIT; THE THEN FILENCES X >3 ON BEGGG F#, 1, 1 >= 4, 4 OR SEGGCF#, 3, 4 >= 4, 4 OR SEGGCF#, 2, 1 > 4 > 4 THEN F18 720 C1 = YALCSEGGCF#, 4, 1 > 2 R1 = YALCSEGGCF#, 3, 1 > 4 738 IF RIGI OR RIDR OF CLASS OR CLASS OR ACCIDED THEN 740 ELSE IF ACCIDED TO HEN 770 ELSE 750. 748 DISPLAY AT(4.2) DE WERSUCHS EIN WELEERES GURDRAT ADZUGETSZEN A GAR FOR IMITO 450 AND NEXT IN THE COTO 690 750 FOR 1-C1 TO 6 FOR PRINT R P AK 1, 25-0 NEXT NO CHOCK COTO 550 778 FOR Y1=1 TO 15 44 FOR W-1 TO 5 -- COLUNC 18,7 163 NEXT W RADI COLOR 10.15.7) REXT V1 PSA DISPLAY BIX 1: SPIELER PLAN DAT VERLIERST CALL HCHARK3, 3, 32, 28; 790 🕸 SOUND: SOU FOR 1-1 TO 10 REFERENCES CALL SOUND CALL 916 DHTR 200, 198, 206, 196, 796, 196, 200, 149, 200, 157, 200, 150, 200, 140, 500, 123, 200, 133 , 7**98,** 133 828 DISPLAY ATOS, 1951ZERS MODEL DISPLAY ATOS INSIZECT DISPLAY ATO 9,10SIZE(6% SPIEL CO. 830 DISPLAY RT(13,1)SIZE(40) (J)A DISPLAY ATC:5,1)SIZE(5) (N)EIN 840 CALL KEY(0)KEY, STATUS) 15 STATUS THEN 840 ELSE IF KEY-74 THEN 810 ELSE I E KEYKA78 THEN CHLL SOUNDSIZED A 4.80 COTS 049 FLOE CHLL CLEAN



```
1005 IFX=6THEN16000
                                                    1010 GOSUB1100
                                                    10:5 IFRE "E"FNDB#="0"THEN1605
                                                  1020 30SUBIZ80 IFF=1THCHF=0 30*01085
                                                  1025 IFYELTHENPRINT INFOR WIRD GESTECKT
                                                 1938 IFYWOTHENGOSUB1368
                                                 1040 GOT01005
                                                1100 PRINT "N" FORIEITO20 PRINT NEXT
                                               1105 PRINTTAD(29)"
                                              1103 PRINTTAB(29)"

1106 IFY=0THENPRINT" MSUCHENE", IFY=1THENPRINT" MINFOSE ",
                                                                                                                                                                                E" GOSUB1480 OCTO1040
                                              11)0 PRINT" EINGABE BUCHS 1/2RM 2 # MI",
                                              :113 FORTALTOSE GETBS IFEST "THEN1135
                                            1120 HEXTI PRINT" BE";
                                           $125 FORIGITOSO GETBS. IFBS)" "THENI.35
                                          1138 NEXTI PRINT" # BIT GUTUI115
                                          1.35 PRINT"B"BA"B
                                         1140 FORI-17030 GETH# . IFREY" 'THEN1160
                                         1145 NEXTI PRINT" II".
                                       1150 FORT-17056 OE: Rs ICht> "THEN1160
                                     1150 FDRI=17050 DE: PHR IEFRED THEN1160
1153 NEXT: FRIGIT REMIT TO SHIP THEN 1160
1160 PR.NT" B" PA*" " 'FRA*" B" PHILIP ** O 'PHILIP *
                                    1165 F=0 IFRSC(Rs)) ASC(Bs) THENCS=Rs Rs=Bs: Bs=Cs
                                    1.70 IFRSC(R$) <490RRSC(R$) >54THENF#1
                                   1175 IFASC(B#) C65CRASC, B#/>76THENF=1
                                   1185 IFF-17-1ENGOSUB3000-GUT01100
                                  1190 RE-VAL (As)
                                 1195 RHORSC(B#)-64-RETURN
                                1200 PRINT " FORI-1TO2! PRINT NEXT!
                                1284 IFRS(RB, RH) >4THENPRINT
                                1283 RETURN
                              1207 PRINTY OTREFFER - HURRAN
                             1216 Xexal PRINT " FOR LEW TUBBERS-2 PRINT NEXTI . Zee
                                                                                                                WLRDE SCHON RECEPRAGE
                             1220 PRINTTAD(SARR-1)" [DISTRIBLE TO 7"
                            1221 FURINITUSED NEXT 2-Z+1 IFZ-9 THEN1430
                           1222 PRINTTRB (3MAR-1) "+ SHAMBH THIT
                           1223 FORT-170208 NEXT Z-Z-1 GOTO, 220
                          1230 RS(BE, R9)=10
                          1240 RETURN
                         1300 PRINTY BOK, TCH SUCHE !
                        1318 IFRS(BB, RA)=0THEN30SUBZ000 BOSLB5300 RETURN
                       1328 IFRS(EB, RA)=17HENGOSUB2000
                      1330 IFRS(88, AA)=10RRS(88, AA)=100RRS(88, AA)=57HENGJSUB1208
                     1350 GOSUB1207 RETURN
                     488 PRINT" FOR I WOT DAMES - 2 PRINT NEXT:
                    1418 PRINTTRE (SMRR) "BON" RETURN
                  2808 FRINT "" FORI-8TOBBES-2 PRINTINENTI
                2010 PRINT'S" FORIMETOBERS-2 PRINT NEXT PRINT" IN , 'NEXT PRINT" AND SERVE PRINT PR
               SEZE FURCEITUINE NEXTE, I RETURN
GOGS PRINT" FORIATIOSS PRINT" * EINGREE NUR VON MR-LE MI-68
              3500 PRINT" FORI-BTOHBW3-2 PRINT
              JS18 FORA TTOY IFRS(B A) ITHENPRINTTAB(3MAR) 'O'
             SOOD PRINT "H" FORI-ITOZI-PRINT NEXT
            5000 PRINT B FORIEITOZI-PRINT NEKT
5018 PL=8 FORI=ARTO12.IFRS(BB, I)=10RRS(BB.1)=10THENPL=PL+1 GOTO5020
            5815 NEXTI
          SUZU NEXT; SERVICE TO STEP-1: FRS(BB, I)=10RRS(BB, I)=10THENPLEPL+1 30705030
         5030 FGRI=BBT06-1FRS(1,PR)=10RRS(1,RP)=10THEHPL=PL+1 00T05040
       SB48 FORIEBBTO(STEP-1.IFRS(I, FIR)=10RRS(I, HR)=10THENPL=PL+1.GOT05050
      SBS8 D=RR.rORI=BBTOG: IFRS(I, D)=10RR5(I, D)=:0THENPL=PL+1.30705068
      5851 1FD=12THEN5868
     5835 D=D+1 NEXTI
    5660 D=RA.FUR[=8BT06-1FR3(I,D)=10RRS(I,D)=10THENPL=PL+1 G0105076
    5061 IFD-1THEN5078
   SUGS D-D-I HEXTI
  SOFO DeAR FCRIsSTCISTED-1.IFRS(;, P)=10RRS(1,D)=10THENPL=PL+1.007Q5660
 5075 Bal-1 NEXTI
5080 Depth FORI-BBT01STEP-1 IFRS(I,D)=10RRS(I,D)=10THENPL=P(+1'00T05090
```

NEUE SUPERHITS RUND UM COMMODORE

Der COMMODORE 64 ist ein Musikgente, und all diesem Buch lernen Sie alles über seine musikalischen Fähickeiten Der Inhalt reicht von einer Einführung in die Computermus küber die Erklärung der Lerdwers Grundlagen und die Programmerung in BASiC bis hin zur fortgeschrittenen Musikprogrammerung Zahire dhe Beitpielprogramme und leicht verstandliche Derstellung Geschneten vom Autorider bekannten Musikprogramme SYNTHIMAT und SYNTHESCUND

Ersot regen Siels oh die Welt des Sounds und der Computermusik mit dem MUS/K-BUCH ZUM COMMODORE 64 Ca. 200 Seiten, DM 39. -

Diese naue umfangreiche Programmsam mung hat es in sich Über 50 Spitzenprogramme für den COMMODORE 64 aus
den unterschiedrichsten Bereichen vom
Guperapiet ("Genso", "Pengo") über Gre
phik- und Scundprogramme (zum Beispiel
"Fourfer 84" oder "Orgal") sowie Utilities
("Sort") bis hin zu Anwendungsprogram
men wie "Videothek" oder "Finanzbuchhatung" Der Hit sind zu jedem Hrogramm
ekt selle Programmiertips und Tricksider
einzelnen Autoren zum Selbermachen, Also
—r ib is nur abtippen, sondern auch übber
lemen und wichtige Anregungen für die
eigene Programmierung sammein
Ca. 250 Gelten, DM 40.

Das so te hrierstes Buch zum
COMMCOORE64 sein 64 FUR EINSTEIGER
et eine sehrlieicht verständliche Einführung
in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmlarung des
COMMCDORE64, die keinerie Vorkenntnisse vorausseizt. Schritt für Schritt führt
das Buch Sie in die Programmlersprache
BASiCiein, wobei Sie nach und nach eine
komplette Adressenverwaltung erstellen,
die Sie snechließend nutzen können.
Zahlreiche Abbildungen und /leie Anregungen zum sinnvoller Einsatz des COMMO
DORE 64

Das Buch ist sowohl als Einführung als such als Orientierung vondem 64er Kauf gut geeignet. Ca. 200 Seiten, DM 29,-





Crachikist a ne der Hauptstärken des COMMODORE 64 Mrt diesem neuen Buch. ternen Sie wie Sie tlie graph schen Fählgkeiten prog ammtechnisch optimal nutzen. Der Inhalt reicht von den Gilundlagen der Graphikprogrammierung "ber das Erzeugen einfacher Figuren, die Arbeit mit Sprites, Zelohonsotzprogramm crung, Hardsopy and IRQ-Handhabung bis hin zur Funktionendarsteiling, Laufschrift, Statistik, 3-D. CAD den Geheimnissen der Actionsspie o and aghtpenenwendungen. Zahlreiche Belspie programme erganzen dieses Buch das die teszin erende Compi terlechnik jedermann zugänglich macht. Ca. 250 Seilen, DM 39.-



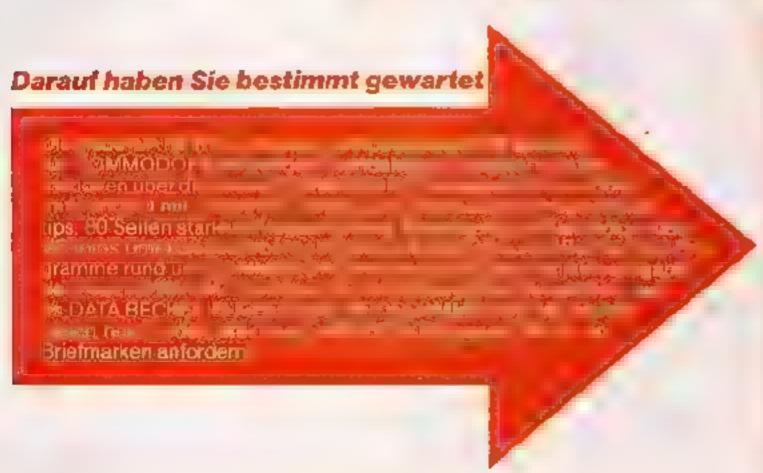


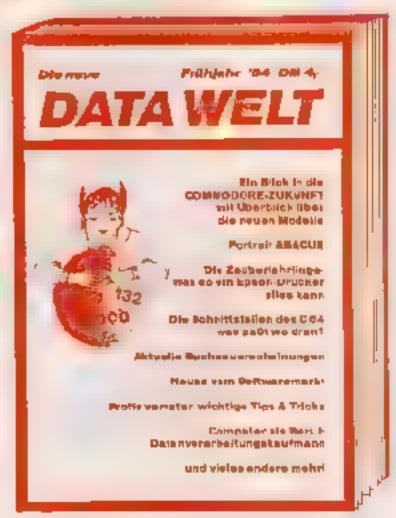
Achtung Hebbyelektroniker, Diese Buch anthält nicht nur alles über interfaces und Ausbaumöglichka ted des COMMODORF. 64 sonderr auch über seine vielfält gen Elosatzi (64 (c) keiten vor der Lichtorge uber Motorsteverung Spannungs- und Temperaturmessung bis zur programmierbaron Stramversorgung, und wie man clese varwirklicht, Zehn komplette Schaltungen zum Selberbauen, vom Eprommer Jber Eprom-Karte Logic Analyzer Freugenzzähier, Hardwere Tracer Pulsmaßgerät Klatschachalter und Digita,-Voltmeter bis z ir preiswerier Spracheingabe-Sprachausgabe. Jewells komple't mit Schaltp an Layout and Softwerelating. Ca. 220 Selten, DM 49.-, sb Apri 84





So etwas haben Sie gesucht. umlassendes (lachschlagewerk zum COMMODORE 64 and seiner Programmie rung. Allgemeines Computeriexikon mit Fachwissen von A-Z und Fachworterbuch mit Übersetzungen wicht gerenglischen Fachbegriffe - das DATABECKER LEXIKON ZUM COMMODORE 64 s ellt braktisch crei Bucher in einem dar Es enthälte ne ungiaubliche Welfelt an informationen und diant so zugleich als kompetantes Nachschlagewerk und als unentbehrliches Arbeitsmittel. Viele Abb. dungen und Be spie e e ganze i den Text Ein Muß für jeden COMMODORE 64 Anwender. Ca. 350 Setien, DM 49. --





BESTSELLER AUS BESTERHAND

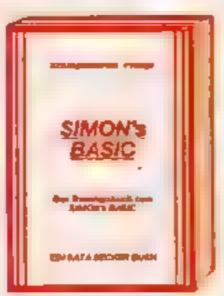
inagesamt über 200 000mel wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft. Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewahrten Bestse iem aus bester Hand.

S MON's BASIC is ein Hit - wenr man es nohtig nutzen cann Deshalb gibt ee jetzt zu dieser. vielse tigen Beteh serweiterung unser umfangreiches Trainingsbuch, das thiren deta. iert den Umgang mit dan übar 100 Beteh en des SiMON's BASIC arklärt. Ausführliche Darsteilong alle. Befeitte (auch der, die riich, im Handbuch stehen!) Naturi ch auch mit allen Macken und Hinweisen, wie man diese umgeht Dazu zeh reiche Boispie programme und interes sante Programm ertricks. Nach jedem Kapite. Testaulgaben zum optimalen Seinststudium. Dieses Buch collte jeder SIMON's BASIC Anwender unbed high haben! Das TRAIN NGS-BUCH ZUM SIMON'S BASIC, 1984. ca 300 Seten DM 48.~

Daraufhaben Sie gowartet, Endlich ein Buch. das ihnen sustührlich und verstandlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt, DAS GROSSE FLORPY RUCH let für Anfänger, Fortpeschrittene und Profis gleichermaßen interessant Sein inhaltire oht von der Programmspeicherung bis zum DOS-Zugriff von dar sequentiellen Datenspeicherung bis zum Diiektzugriff von der technischen Deschreibung bis zum ausführlich dokumentierten OOS Listing. von den Systembefehlen bis zur detsilherten Boschielbung dar Programma der Test/Damo diskette Exakt beschnebene Beispiel- und Hi laprogramme erganzen dieses neue Superbuch Mit dem GROSSEN FLOPPY BUCH meistern Sie auch (hre Floppy, DAS GROSSE FLOPFY BJCH, 1983, ga, 320 Seiten, DM 48.-

Jetzt in uberarbe rater und erweiterter 3. Auflage 64 INTERN erklert detail iert Architektur und technische Möglichke Ien des C-84 zerlegt mit e nem austuhrlich dokumentierten RCM-Listing Bethebesyste monu BASIC-Interpreter, bringt mehr über Funktion und Programmierung desineuen Synthesize: Sound Chip und der hochauflösenden Oraphik, zeigt dis Unierschiede zwischen VC-20, C-64 und CBM 6000 and gibt Hinweise zur Umsetzung von Programmen. Zah reiche lauffertige Be spieiprogramme. Schaltbilder und als Clou: zwa ausruhmich dokumentierte Uriginali COMMODORE Schaltpräne zum Ausklappen Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interesser - haber, 64 INTERN, 3 Auflage 1983, ca. 320 Seitan, DM 69,-

Die übergibeileile und erweiterte 2. Auflage von VC-20 T PS & TRICKS en hält etre detail ierte Eeschre bung der Programmierung von Sound and Graphik doe VC 20, materabor Speicherbelegung Speichersrweiterung und die op "male Nutzung der einze ken Speichermodule, BAS C-Erwelterunger zum Eintippen, umfangreiche Sammlung von Poke's und anderen nutzlichen Routiner zahlreiche interessente Beispiel- und Anwendlungsprogramme, Komplett dokumentiert und fertig zum Ekapper (z. 8. Spiele, Funktionenplotter, Graphik Editor Sound Editor and vieles. andere mehr. VC-20 TPS & TRICKS at eine echte Fuhdgrube für jeden VD 20 Anwender VC-20 TIPS & TR CKS, 2. Auflage 1983, ca. 280 Seiten DM 49.



Floppy-

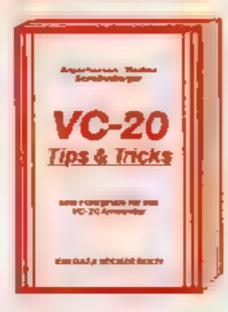
Buch

BIN BATA RECKER BUCH











Wer bessar und feichter in BASIC programmieren montre der braucht dieses neue Buch. 64 FUR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich. Anwendungsprobleme in BASIC jöst und verräft Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteubrung. Maskenaufbau Parameleristerung, Datenzugriff und Drugkauspaha his his zur Deichmentation wird anschaulich mit Beispielen dergelegt, wie gute BAS C-Program illerang von etc. geht Funf komplett beschrebene, auffertige Anwendungsprogramme für den C-64 - ustrieron den inhalt der einzelnen Kapite belepie. haft. Mit 64 FJR PROFIS iernen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung 64 FÜR PROF S 1983, ca 220 Seiten CM 49.-

Dio aborerboitate und erweiterte 2. Auflage von 64 TIPS & TRICKS anthalt aine umfangreiche Sammlung von POKE signd anderen. nützlichen Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschnttene, mehr über CHVM auf dem C-64 enetic (iner Anschluß- und Enweiterungsmöglichkeiten durch USER PORT und EXPAN-SION PORT sowie za lettere aus Jinifel dokumentierte Programme von der SORT-Routine überzahlreiche BASIC-Erweiterungen bis his zur 3D Graphik (sie Maachinen programme (stzt m 18AStC-Ladeprogramm!) 64 TIPS UND TRICKS at eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. 64 TIPS & TRICKS, 2. Autlage 1933. ca 296 Serten LIM 48.-

Die uberarbeitete und erweiterte 2 Auflage von VC-20 N ERN beschaftigt sich deta Tiert mit Technik und Betriebisystem des VC-20 und enthalt ein ausführlich dokumentiertes. ROM-Listing, Jie Belegung der ZEPOPAGE und anderer wichtiger Bareiche, überaichtliche Zusammenfassungen der Routinen des BASIC-Interpreters and des VC-20 Betriebssystems, aina Einführung in die Programmierung in Maschinensprache, eine deraillierte Beschreibung der Technik des VC-20 und die Clou drof Original COMMODGRE Schaltpläne zum Auskiappent Damit lat VC-20 (NTE/N) für jeden. interessant der sich näher mit Technik und Maschinenprogramm erung das VC-20 auseinandersetzen möchte VC-20 NTERN 2 Aullage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49. -

Eine eicht verständliche Einführung in die Programmierung des COMMODORE 64 in Maschinensprache und Assembler für alleidiejenigen, denen die Frogramm arung in DAS Ci nicht mehr ausreicht. Beispiele erläutem jeden nauen Befehl. Zer komfortablen Eingabe und ommargorq ronidocaM rord, notacleux mus enthält das Buch eir en kompletten Assembler, einer Disassembier und einen Einzeischritt-Simulator, der besonders für den Anfänger sehr nutzlich ist Naturlich zugeschnitten auf hren Computer den COMMODE RF 64 DAS MASCHINENSPRACHEBUCH Z JM COMMODORE 64 1984 ca. 200 Serten,

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATABECKER

Merowingerstr. 30 4000 Dusseldorf • Tel. (0211) 31 00 10 • im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BUCHER und PROGFAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhauser und im Buchhandel. Aus ieterung für Osterreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THALLAG und Bene ux COMPUTERCOLLECTIEF

Linsonder 2st Like of the Little of the season of the seas

SUBB PRINT" MI"PL" II RAUMSLHIFFE GEORTET 5190 PRINT Nº FORL-OTOBERS-2 PRINT NEXT IN WELTALL 5035 D-D+1 NEXT I 5195 PRINTINE (SHAH) "B"RIGHTS (STRE (PL), L) 5200 RS(BB, RR) =0 FG=FG+1 RETURN KENNEN SIE DHS SPIEL (J.N) ?" 6000 PRINTCHRE(142)" TEIMON 6849 PRINTED IN TEN WEITEN DES WELTALLS STATI SECHS 6020 GETAS IFHS "JETHEN RETURN PRINT" RAUMSCHIFFE VERLOKEN GEGRNGEN UND SIE" 6818 PRINT" MINE PRINT HERDEN RUSDESCHICKT, SIE ZU SUCHEN. 6930 IFA\$C>"N"THEN6829 PRINT HERDEN MUSUESURLENT, SLE KU SUUREN.
PRINT"N RUF IHREN NUNLTUR IST DRS PLL IN KUUR-6000 PRINT, BINATEN AUTUETELLT UND SIE MUESSEN 6090 PRINT" SUCHSCHIFFE AN DIESE SCHNIT (PUNKTE 6185 PRINT" SENDEN."
6185 PRINT" DIE SUCHSCHIFFE MELDEN IHNEN MIT EINER" 6118 PRINT" ZAHL ZURUELK HIEVIELE DER VERLORENEN 6128 PRINT SUMIFFE YON DEN TUNKT ZU SEHEN SIND," 6100 PRINT" SENTEN." FORRELTOGORDE . YEXT 6148 PRIN"" 6150 PRINT" 6168 PRINT 6240 PRINTTAB(13)"TOLOG NEXTO PRINT" NEXTO PRINT" 2 RALMSCHIFFE.T"
6250 PRINT" SZEME" : PRINT" NAS SUCHSCHIFF MELDET 2 RALMSCHIFFE.T 6170 PRINT" 6188 PRINT" 6190 PRINT" 6250 FURRANTICZO FURBATTULOU NEXTO PRINT" N., FORMATTULOU NEXTE.T.
6250 PRINT" OZEMA": PRINT" O JAS SUCHSCHIFF MELDET 2 RALMSCHIFFE,T
6250 FORMATTOZOGO NEXT NEINT" MINERALIZADO PRINT" MENTALIZADO PRINT" PRINT" PRINT" MENTALIZADO PRINT" PRIN 6270 FORR-1T02000 NEXT PRINT" NUMBER OF DEN JETZT SCHWARZEN KOORDINATEN LIEGEN 6280 PRINT" DIE RAUMSCHIEFE MUESSEN AUF DEN JETZT SCHWARZEN KOORDINATEN LIEGEN 6270 FORRELTO2000 NEXT PRINT" NUISSEN OUR DEN 1877T SCHUMETER MUSSEN OUR DEN 1877T 6298 6218 PRINT" 6285 PRINT" MUNICIPALITY - MARSH-1923-181-1 6290 PRINT TOUGHT NEWSTINGER 6300 FRINT SUBBRUS SERLIBERL 6350 PRINT" SCHOOL MAN FRONT OUT DEN PUNKTEN SO 6310 PRINT"SPRESSESSESSESSESSES 6329 PRINT" BREDDERBENHING 5330 PRINT" IN MONSE DESIGNATION ! 6378 PRINT" SCHARRZ, MAN FRANT DEN PUNKTEN SO 6384 PRINT" LANGE, BLS MAN EIN RALMSCHIFF GEFUNT T"TO NACH EIN! GER SPIELZEIT UND DEBUNG WIRD" 6390 PRINT" DEN HAT." 6438 PRINT MAN FESTSTELLEN, DASS AUF VIELEN PUNK" 6418 GETAS TERSCOCHES (13) THEIR 413 6440 FRINT, TEN KEIN RAUMSCHIFF MERR SEIN KANN. 6488 PRINT"N 6458 PRINT M AN DIESE STELLER KANN MAN INFOS SETZEN 6468 PRINT'S ZUM UMSCHALTEN VON SSUCHENS AUF 6478 PRINT" OTER UNDEKEYRT LRUELKT MAN PRINTERS 6480 PRINT" DURCH MINTEREINHNUERLIEGENDE SCHIFFE" 6490 PRINT" KANN MAN NICHT MINDURCHSEHEN. 6509 PRINT' N SIND PLLE RHUMSCHIFFE GEFUNDEN 6510 PRINT, ERFOLUT HUSKERTUNG UND EIN HEUES" 6530 PRINTING UND HUN TIEL SPASSING 6520 PRINT" SPIEL KANN BEGINHEN. WELTER MIT SERETURNEC" 6550 GETPS 1FRSC/OHRS(13)THEN6550 THE PRINT MITTER SET OF THE RELIEF SETUNDEN FOR STATE OF THE PRINT NEXT AND THE PRINT NEX 6540 PRINT"A 18000 PRINT" X=0 FORI-1TO20 FRINT NEXT1 13882 PRINTING HEUES SPIEL J.N ? 6568 RETURN 10310 GETRS IFRSE'N'THENPUKES9460, 14. GUTO10040 6600 GOTO6600 13040 PRINT" TE ORD" CHR\$ (34)" 0 #"CHR\$ (34)",8" 10028 FRAM JOTHENRUM 10060 POKE631,19 PCKE632,13 POKE633,13 POKE198.3 ÉND 10050 PRINT "MUDIRUN" Mars 1984

Goldmine für den C-64

Ihre Aufgabe ist es, lieber Leser, möglichst das ganze Gold zu finden, das in einem Bergwerk versteckt ist. Hierzu müssen Sie zuerst den Aufzug betreten und anfangen zu graben.

Haben Se ein Goldstück gefunden, können Sie es zur Bank bringer oder weitergraben, um dann me irere Goldstücke aufeinmal zur Bank zu bringen.

Dies birgt allerdings die Gefahr, unterwegs verschuttet zu werden und das Gold wieder zu verneren, was auch Zeit- und Punkteverlast bedeutet.

Nach solch einem Zwischenfall gehr es weiter mit der Space- oder Firetaste. Zusätzliche Sehwierigkeiten macht das felseal arte Grania das man nicht sochne welteres abbauen kann. Außercerr werden die Grabungsarbeilen root durch eindringende Wassermas-

sen in den Slotlen erschwert. All diese Zwischenselle sorgen dasur, daß Ihr Konto al mahlich zur Neige geht, wenn Sie es nicht rechtze tigschaffen, innerhalb einer vergegeberien Zeit die gefundenen Geldstucke zur Bank zu bringen.

Viel G ück!

Hier noch etnige Hinweise Zum Programm:

In diesem Spiel ist eine komplette neue Schrift und viele neue Zeichen definiert worden, kann aber auch von denen genutzt werden, die sich nicht im Besitze eines Joysticks befinden. Hierzu müssen folgende Zeilen entsprechend umgeschrieben werder

570 REM TASTATUR ABI RAGE 585 GET A# 1F A#= "" THEN 585 590 IF A# = "M" THEN DM = 40. GO10 710

600 IF A\$ = 'I THEN DM =-40 GOTO 710

610 IF A\$ = "J" THEN DM = -1GOTO 720

620 IF A = "K" THEN DM = 1 **GOTO 720**

630 IF A# - "E" THEN TC - 4: 7# = ""· GOTO 970.

640 R F M

Nach dem Starten des Programms dauert es eine Weile, bis die nauen Zeichen definiert worden sind Solke das Programm wie oben abgeändert worden sein, an ergibt sich folgende Steuerung

Taste I: Steuerung des Miners nach

Laste M. Sieusrung des Miners nach an ca

Taste J: Steuerung des Miners nach

Taste K: Steuerung des Miners nach rechts.

Taste E. Explosion (sprengen)

Das Programm erkärt sich, wonn os gewünscht wird, nach dem Starten von selbst. Wenn das Programm unterbrochen wird (immer RUN STOP) RL5 (ORE), so geben Sie bi te POKE o 15 4 etn, um eine weitere Eingabe zu ermöglichen

Folgende Zeilen müssen ebenfalls bei der Benutzung ohne Joystick umgeschrieben werden.

542 REM Tastaturabfrage 950 GET A\$ IF A\$< > "J" THEN LE = LE + DM. LM=LE+80.POKE

955 IF A#<> "J" THEN POKE A.9 POKE H. 150. POKE FH.L. POKE FL75 POKE W.129 956 IF A\$<> "J" THEN GOTO 870.

JJERGEN MERTEL RICHTHOFENHOERE 33

6560 BAYREJTM











- 1 0USUB63880:FORI=028T0875:READX:POKE1,X:S=\$+X:NEXT
- 2 DATA165,20,72.165,21,72,32,247,183,165,1,72
- 3 DATA165,21,201,200,144,7,201,224,176,3,169,49
- 4 DATA44,169,52,120,133,1,163,8,177,20,164,104
- 5 DATA133,1,88,104,133,21,104,133,20,76,162,179
- 6 IFSKOS085THENPRINT"FEHLER IN DATAS !!":END 7 POKE785, 828AND255 POKE786, 828/256
- 8 POKE785,828AND255 POKE786,828/256 FORI=53248T055500 POKEI+4096,USR(I)*NEXT
- .0 POKE53272,24:POKE56576,148:POKE648,196
- 11 CB=14#4096:3=(PEEK(53248+24)RND2)#1024
- 12 READC-IFC=-1THEN239
- 13 FD=CG+2+C*8'FORI=@TO7'RERDZ:POKEAD+1,Z:POKEAD+1@24+1,Z:J-Z
- 14 NEXT:60T012
- 15 DATA102,187,255,254,247,255,238,255,255
- 16 DAIP1,60,35,126,98,98,98,98,90,0
- 17 DATA2,124,36,62,50,50,50,30,126,0
- 18 DATE3,126,66.64,96,98,98,126,0
- .9 DRTR4,126,34,34,50,50,50,126,0 20 DATA5,126,64,64,120,96,96,126,0
- 21 DATA6,126,64.64,120,96,96,96,0

61

COMMODORE 64

```
22 IATA7, 126, 66, 64, 110 98, 98, 126, U
23 DATA8,66,66 66,126,98,98,98 &
24 JATA9,16,16,16,24,24,24,24,0
25 IATA10.2.2.2.6.6.70 CO.0
25 DATA11.66.68,72,126 98,98,98,0
27 IATA12.64.64 64,96,96,96,126,0
28 IRTA13 102,90.56 98 98 98 98.0
29 IATA14,114,74,74,186,186,186,182,8
30 INTALD, 126,66,66,98 98,98,126,0
31 DATA16,126,66 56,126,95,96,96,8
32 DATA18,.26.66.56,126,100,98 98.0
33 IATA19,126,66,54,126,6 70,126,0
34 IRTA20.124.16,16.24 24,24,24,0
35 DATR21,58,66,65,98,98,98,126,0
36 DATA23,96.99,99,98,66,90,102.0
37 JATA24,66,36,24,124 98,98,98,0
33 DATA25 66,66 65,60,24,24,24 Ø
39 TATA28 68 66.157,16 ,161,157 66,60
40 IRTA45 0.0.0.0.124,6.0.0
41 INTR48, 204, .30, 134, 218, 226, .94, 204, 8
42 DATA49,112,15,16,48 48,48 120.0
43 INTR50,254,130,2,254,192,192,254,0
44 INTA51,126.2.2.62.6 6.254.0
45 IRTR32, 128, .28, 132, .32, 234, 12, 12, 9
46 IRTR53,126,64,64,126 6 78,254,0
AZ JETAMA, 254., 28.128.254,194.194.254.8
48 DRTA55,254,.30 4,8,24,24,24 0
49 INTAD6,120,68,68 204,194,194,204,0
58 IRTR57,254,.30,138,254,6.6,254,0
51 DATA39 24 40,96,192 0 0.0,0
52 DATAGE, 8 6, 8, 6, 6, 5 6, 8
53 DATA73,0,3,4,9,10,14,4,3
54 DATA74 0,255,128,65,34,20,8 255
55 DATA75 0,252 190,65 97,41,10,252
56 IATR42,36.124,16.56.124,146 56,188
JF DRTA127,144,144,144,252,144,144,144,255
58 IRTR231,248,252,254,254,254,254,254,252,248
59 DATA219,255 153,153 231,231,133,153,255
€3 DATA174,258 258,199,196,199,239,258,289
61 DATA31,0.8,.6,32,63.32,16,8
62 JHIHJU, E 0,56,84,146 16,,6.,6
63 DATA93,16,16,8,8,8,16 16,8,8
64 DATA43,24,24,255,126,60,24,0.0
60 IMTA66,0 0,0,24,24,24,24,24
66 PATA229,63,127,127,127,127,127,127,63
67 ISTR220,92,116,92,116,92,116,92,116
68 IRTA95.8 8,8,78,255,107,255,255
69 DATA113,255 127,63 31,15,7,3,1
70 PH 8114,128,192,224 248,248 252,254,255
71 DRIAD 33 136.84.82 136.84.34,137
72 DATA77,16,16,16,16,16,16,16,56,84
239 DATA-1 REM ENDE SEICHEN DEFFIN.
239 REM
240 REM
241 REM
       --- AMCC-POHER-COOLHARE
242 REM
243 KEM --- (C) 1983 BY M.4 B. --
244 RFM
245 REM ---- GOLD-MINE-64
246 REM
247 REM --- ALL RIGHTS RESERVED ---
248 REM
249 REM ----LAENCE 14.0 K-34TE ---
250 PR.NT"()"
#53 51=542/2 hu=S1 FH=S1+1 M=S1+4 A=S1+5 H=S1+5 L=S1+24 POKE53290,0 POKE53281,0
255 FOR SHATELISTEPS POKEL, LS . POKER, 25 PCKEH, 130 POKEFH, 11 . POKEFL, 2: POKER, 38:
258 NEXT PRINT" MOORE THIS IS AMOC - POWER - SCOOLWARES :005UB6000
250 FORI-1T0900: NEXT
261 POKEL,15:POKEW.0 FOR(=1705:POKEA,25 FOKEH.20 FORTY=8T0255STEP20
263 POKEFH, TT POKEFL, TF POKEN, 17 NEXT POKEN @ POKEL, 15-NEXT
265 PRINTINGS FARM C 1000 BY MERT & BOMPARS *:
268 FOR I = 1 TO 500 NEXT FOR TT = 255TO 10STEP - 8 POKEFH, TT : POKEFL, TT : POKEH, 33 NEXT
273 PRINT" MERCHAPORDESIGN FIND SOLARD BY MERT & BOK"
275 POKE56322,224-J=PEEK(56320) IP(JHNU16)=0THEN278
276 POKE36322,255 GETR# IFR##**THEN275
278 FORLS=15TO3STEP-.1 POKEL, LS NEXT POKEW, 0
200 00$JB61000
201 DIME <157, ES< 157, MS:17)
282 FURI-ITOIS REFIDE (I) NEXT
283 DATA45 93.45.231,169,229,244,218.231,23..158,229.45,45,45
284 FORI#1T015 REPDES([) MEXT
285 DRIAB, 1,2,42,41,48,80,8,,82,122,121,120,168,161,162
287 PO$# "MIHER" : NM$# " 19"
290 REM
          VARIABLEN
295 DEFFNR(X)-INT(RND(TIDNX))1
300 DM440 ES=125 TC=1 CRT=50176 LM=CRT+190 LE=CRT+112 N=42
311 M$113#"500ZUNENIG SPRENGSTOFF ||
312 M$(2)="#OOSTEHEN BLEIBEN-EXPLOSION!!
```

62

COMMODORE 64

```
313 HS(3)="MEMASSER-FDER BERUEHRT -JASSERFLUT!
                                                                          77
320 MS(+)="EREINEN ALDERBLICK BITTE !!
330 MS(5)="BES_E KOENNER BEGINNER I
331 M4(11)="EAHARTER GRANIT - HACKE ZU LABIL INTY
332 Mc(12)="ENUMSICHERER STAND - PASSEN SIE FUF ""
338 MH(13)="EMERANDSTEIN-HUR LEICHT GRABENII
940 IM=40 ES=125 TC=1 CPT=50176 LM=CRT+ 90 LE=CRT+112 M=42
BEN REM
360 REM
376 REM
398 T(1 ,)=3, T 1,=,=30 T(2,1 =6) T(2,2)=63 T(3,1)=61 T 3,2,=94
398 PRINT"7" FORU=55472T055295 POKEU,5 NEXT
400 PRINTTODY, 57" EN JANI; SE" TAB: 33>"-, 114"
418 PRINTTAB(15)" boood"TAB(33)"| ""
426 PRINT"S 特-CDM-W E", TAB(11)"SF电
                                                                    TT1FABK33 "1 😘 "
                                                                    BAN TABIOSON'ST TO S
438 PRINT'S MINE ET T98(13)"S E-S
440 PRINT" > \"TAB(13)"## # | TAB(32)"### # % "
426 PRINT 医中枢环状结合检验机器经现代的特殊性性的现代的现代形式的现代形式
460 X,$0" 图域流动
                                                                      第一一一世 医非线性结节
478 为244"高级影路
                                                                 □ ---- 2 (3.6%(表記)(第1。)
400 FRINTKLE
490 FORT-1TOL PRINTKS. PRINTKS. PRINTKS PRINTKS PRINTKS PRINTKS NEXT
50) FOR =1TO3 PRINTX2*, NEXT PRINTX1*, PRINTX1*,
513 FRINT" SAME REPORTED TO A PROPERTY OF THE 
528 FOKE56295,2 GOSUB1540 M14="MINERKORD NEH-" - N24="
238 PRINT' 500 THE (27) HIS POKELM, M HS=5 605L61530
542 FOKE56322,224 JaPEEK(56320) (FCJANDS) COTHE 4542
344 REM TOEHE
553 FRINT"T" POYEUM, 12 LH-LM-1 POKELM H-
560 PRINT 50 TAB(27 M2# MS=0 COSUE1530 30T0500
578 POKE36322, 224, J=PEEK(56329)
588 OLM-UM REMNPHLM+DM H2=PVRL(HP) G09U81618
598 }F(JAND2)=0 THEHDM=48 8070710
GRADIO OF--WORDHING THEN OUTDAND
610 IF (JAND4 =0THE) DH=-. 0010723
628 JF (JRNDS = 8THE JR= 1 0CT0720
630 1FkJA @16040THEHT@#4 Z#4 1 3010970
640 POKE56322,255 BETZZ#
668 )FZZ#="D"THENTC=2 Z#=0Z# GOTO578
670 IFZZ##"P THENTOWS Z##0Z# GOTOS70
684 1FZZ##"Q"THEN2000
896 00 00 VD
710 IFLH=LE+80THEN870
720 NPHLM+DM NSHPEEK-HP)
725 ICHP CORT 160THENSTO
726 IFNP>=CRT+920THEN573
730 MS=2 00SUB1530
740 00SJD1340 GOSLD1610 NE-PERKKIP)
748 IFNS=160THE NTC=1 COTOS70
7つ日 「FNゥー@ORNゥニュ」とりだけらー1 740kmsーとどりじけいこう ひといいけいちょとりいくけらうとう しっとりちゅうちゅうじゅつじょ
778 IFN?#CRT~199ANDDM=-1THEN00SJB1980 08T0578
760 IFN5=135THE4GGSUBQDD GOT0570
750 LF 5-95THENPORELN 34 LM-LM+40 PONELMAN 30-20FMR410 00T0570
800 IFNS~255"HE +805J3_810 G0T0570
8,0 FMS=147THE 4H.F. = 160 003UB1770 003UB1610 00T0570
820 LMMNP POYELT M POYECLM 32 005081610 0010576
838 M4F/=168 GN#FNR(3) GA#GA+GN
SAD MAILY A " MOOLD DEFUNDEN (1) - "+STRSCCM/+" 62 (1)" MS=/ UDSUBBEDBB
850 00SLB17M0 FORJ=1T010 HEXT
 960 LM=NP POKELMIN POKEOLNI 32 RETURN
876 Z##"5" IFDMD-ZANDDMK27HEN720
 840 (FLMC)LE+BOTHEN570
990 [FLEYCRT-92THENU:=LE-DM LM-CM-DM OCSUD:900 00"0570
980 [FLEDORT+782THEN_E=LE-DM LM=LM-DM COTO573
916 E(1)=34 E(3)=32 JUSUB, 6000 IFBM=40THEMES=ES+5 FORI=.TO15
 920 LEDMH-40THENESHES-5 FORTHISTO.STTP-1
 930 IFLE>CRT+200THENE(1)=45 E(3)=45
 940 PORELETES LIVEKIN REAL SCHOOLS
 950 POKE56322,224 J=PEEK(56320)-IF(JRKD4)@THENLE=LE+BM:LM-LE+80 POKEL,15
 955 IF (JANDA) COUTHENPOKER DEPOKEH, 150 POKEFN, 1 POKER, 175 POKEH, 129
 956 IF CJRND42 COTHENGO19979
 960 FORLS-15TOGSTEP-.1 POKEL,LS NEXT POKEM,D 00T0570
 976 TP=UM NS=PEEK(NP) IFNS=42THENRPHNP4DM NS=PEEK(NP)
 9PP_TENSCHRADESCHRENNINGCHERRICHTSCHRENSTO
 985 IFNS=328NDTC ()4THEN578
 990 1F (NS-2280FH9-20018HDTC-1THEND70
 1000 IFNS=08ND(TCC)3)THEN570
 1010 IFNSCOORNETC=3THEN570
 1020 INTOMITHENDOSUBLEIG GOT 670
 1070 IFTC=1ANDNS>.80ANDNSC185THEN570
 1888 FURIERS SO PURELM+TP,T(TC,I)
 1090 ONTO BOSUELISH.1328,1180
 1 00 REM
 1 81 81-542/2 PL=$1 FH=$1+1 A=$1+4 R=$1+5 H=$1+6 L=$1+24
 1 02 FCRSS=1T02 POKEL, 15 FOKER, 4'POKEH, 00 POKEFH, 28
 1.03 PCKEFL,220 POKEN,129 NEXT
 1.84 PCKE4.0
 1.05 PCKELMATPITYTOIZ/ NEXT
 TINE INTO A THEN SUPE
 1 20 IFIC=2T4FbSD=35
 1.30 IFTC=37HENSD=25
```

März 1984 63

Goldmine

```
1,46 GOSUBB60 MP= M+DM NS=PEEK(NP) 00SUB1349 GOTO578
1,50
160 RETURN
1170 RETURN
CLOO RETTINA
.210 MS=0 86SUB1530
12.5 POKE M-1.33 4542 005JB1/50 EL=LM-1
.220 ST=54272 FL=3I FH=ST N=ST-4 ReST+5 H=ST+6 L=ST+24 FORNH=1T0150
1221 FORK=15700STIP-.2 POKEL,X POKER,125 POKEH,0 POKEFN,205 POKEFL,158 POKEW,129
1225 REMPDATAW O POKER @
.290 FORI-1704 IFPEEK(LM+1)-32THENOLM-LM LM-LM+1 POKELM,M POKEDLM,32 NEXT
1291 REM: RETURN
1233 FORTU-1Y0200 NEXT U: NEXT FORTA-15TOSSTEP-. 3 POKEL. TA NEXT POKEN. & PCKER. 0
1240 IFFNR(4)=,THENESO, POKELM,N-BUSUB.530 FUKEEL,32 SJ=25 RETURN
1250 FORI=17030 POKEEL.161
1260 POKELLINGS NEXT POKEELINGS
1970 FORI-17050 NOXT
1288 POME_M-5,32
1290 FORJ=-2TO2
1388 FORTO1704 EAGLISH (J#42)~FHR(4)-1
1310 IFPEEK(ER)=150GRPEEK(ER)=255THENPOKEEA,214 POKEEA,32
1956 HEXTI VEX 1
1330 POKE_M-4,32 BD-00 RETURN
1348 MF(15)="SELE SIND AM ENDE - VERLOREN ! ! !!
1350 G-0 PT-FMR(43) 20
1390 IFGP>1000THENPT#-ABS(PT)
1486 IFGPC26GTHENPT#ABS(PT)
1416 MSC165="MOLDECKNUNSCH SIE MAREN GERONNEN!|Th
1420 IFSCC=ETHENMS=15
1436 IF5C>=16000THENMS=16
1440 SC-SC-SD SD-D 0P-0P+2T
                      " GP$=3C$+"
1450 IFC=OTHENSOS="#
1460 IFC-OALDMS-1STHEN1528
1476 PRINT" MUUNCH", GP# "H"
1492 [FMS=1FTHFN:308UB1530 FORU=1102500 NEXT GOTO4000
1495 IFMS=15THENGDSLB1530 FORM=1T04000 NEXT 00102000
1386 IFMS-17THEN-305UB1538 FORH-1109999 NEXT:00102000
1510 IFC=1THENC#0 RETURN
1528 5C$=BTR$($C) GP$=3TR$(GP)-" 0Z"-C=1 00T01470
1531 IFMS=11THENGTSLB8000
1534 IFMS=8THENGGSUE9000
1539 RETURN
1540 MS=4 GCSUB1530
A DOOR TO-SEFFREY BOLL
1560 Cai FORT# T0250
1570 HL#CRT+200+FNR(27)+(40#FNR(17))
1500 POKE KL, 174 HEXT
1590 PRINT" MONTHOUSE PRINT" # -
1500 GP=630 SC=1000 GOSUB1340 RETURN
16.0
1620 IFNSC>174*HENRETURN
1038 KH#FNR(15)-1
1540 H-32 MS-13
1550 IFRH=3THENH=147
1568 IFRH#4THEHH-205
1570 IFNPCCRY+800THEN1FRH=6CRRH=7THENH=95 MS=12
1580 IFRH-8GRRH-9THENH=135:GC=0C+1
1690 IFRHOSTKENH-220 MS-11
1710 POKENP,H
1/50 UUSUB1939 RETURN
1770 JeD 15-9 BOS DE 1878
1780 005U825000 FOR1+NP-670CRT-959
1700 IFPEEKKID-32THENPOKE1,0 J-0
1794 J=J+1 IFJ>40THENPOKEA, 0 POKEL, 0 RETURN
1300 NEXT SI=180 305UB1343 RETURN
1310 M4(8)="HVERSCHLETTET ||
1838 IFFNR(4)=36HD0820THEVELS(8)="SVERSCHLETTET-GCCD WES TO DA-E"
1340 FUKU=-17U, R=FKR(3)+40mJ
1856 FORT--2TG: Z-LM-C+R IFPESK(Z)-920RPSSK(Z)-20RPCSK(Z)-174THENPOKSZ/160
1850 NEXTI NEXTJ
1066 POKELMIN MS-9 905081730 SD=INTKFMR(50)#SU/1082 GU3UB(348 RETURN
1900 005UB1930 003UB1950 VG=0 VG=GP#GR
1918 M#(6)="#"+STR#(GA>+" 02. BOLD MORTH $"+STR#(VO)+" T" MS=6 GOSUB1530
1920 SC-ST+VG GA-3 COCUD1348:009UB1970 RETURN
1938 FORI-CRT+183YOLM POKELN, 32 LM=LM-1 POKELM, M
1946 MEXIL RETURN
1950 GOSUB7000 FORI=1TO2 TORJ=_TO4 POKELM-1 3,164
1952 POKELLE
1932 FORME=1T03 FC=1NT.KNU(1)#230) FM=[NT(RND(1)#200)
1954 POKE9,5 POKE4,50 POKEFH,FK POKEFL,FM-POKEM,17 NEXT
1960 POKELM-1-J. 154 POKELM-1-J. 32: NEXTJ NEXTI: POKEN, 8 POKEL 8 RETURN
1970 FORI=1TO10 POKELN, D2:LM=L8H1:POKELN, M
1980 NEXTI
L+YYY 45="5" RETURN
2000 GETZ# IFZ$<>***THEN2018
2010 PRINT" THOUGHTIER IST THE BEHICKONTO LEER"
2311 PRINT DECOM DAS SPIEL IST MESHALD ZU ENDE..."
2012 PRINTEDOMOGRAPHER ROSTNOOP (Y/N)*
20.5 POKE56322 255 CET2# IFZ##**THE#2015
2020 IF 24+") "THEINEDGO
```

COMMODORE 64

```
2030 ARINT"3" GOTOSAD
2030 ENJ
4880 PRINT" INCH-
ALD PRINT'II"
4818 PRINTINGHERELICHEN SUUECKMUNSCH!
▲011 FRINT" OPISIE HAREN DAS GESANTE #COLDA BEFUNDEN"
4812 PRINT" XUMBERN SIE NOCH EINMAL SPIELEN WOLLEN..."
40.3 ·PINT"即即即即ONIT DITTE 海路 P A C FE TOR ECKEN"
4014 PRINT"NORSIE HABEN ", SC." TOLLAR AUF DEM KONTOL"
4020 PRABLE WAS ARE
4100 POKE56322.255 GFTRH# TFAH#=""THFF-4100
4118 IF FARTE N°THENSOOS
#178 FKINT"T" GOTU 18
1800 PRINT" MANAMIELEN DANK FUER DRS SPIEL" FORI-1702200 NEXT: 8YS64738
6000 FORDE: TOG FORER=01015 POKE53281/ER NEKT NEXT POKE53281/O RETURN
2000 SI=54272 FL=SI FH=3.4, N SI 1 SI+21 R=4I+5 H=5I+6 POKEN, A RETUPN
8008 SI=542"2 FL=SI FH=SI+1 N=SI-4 L=SI+24 R=SI+5 H=SI+6 POKEL,15
BOLD POKERIS POKERIO POKERIO 4 POKERIOS PUKEAJOS FURL#1T0000 NEXT*POKENIO RETURN
1000 SI=54272 FL=SI FH=Si+1 N=SI-4 L=SI+24 R=SI+5 H=SI+6 PAKFL.15
78.0 POKEA,127 POKEH,0 POKEFH,6 POKEFL,2 POKEW,17 FOR1=170500 NEXT
1020 POKEW, & RETURN
.0000 SI=54272 Ft=SI FH=JI+1 4=S +4 L=St-24 A=SI 5 H=SI+6 POREL 15
20080 SI=54272 FL=SI FH=SI+1 k=SI+4 L=SI+24 H=SI+6 H=6I+5 POKEH+8
20010 FORGF=1T03
20020 POREL, 15 POREN, 5 POREN, 58 POREH, 29 POREFL, 18
20030 POKEW, 17 FORI #110500 NEXT POKEM, @ POKEFH, PL
20038 NEXT
28109 RETURA
25000 SI=54272 FL=SI FH=SI+1: |=SI+4.R=SI+5.H=SI+6 N=SI+4 L=SI+24 POKEN.O
25010 POKEL, 15 POKER, 5 POKEH, 50 POKEFH, 29 POKEFL, 10
25020 POKEW, 129
25050 RETUR 1
23333 END
30000 RETURN
61000 PRINT" TRANSPOR
                   INSTUCTIONS (Y/ND 7" POKE56322,255
61031 OCTA# IPA##""THEN5.001
61002 IFR#="Y"THEN61005
61000 BOTO62000
61005 PR'NTOHREK 175 PRINT"
                                     GOLD MINE SIMON
640J7 PR NT" IHRE RUFGEDE IST ES, NOEGLICHST DAS GANZERDOLD ZU FINDEN:
61000 FK 13" MELF BLS W. DAROSSTELLT GRADEN MIT HILFERDINER HOCKS ENTERTAGE, .. "
6.009 PRINT WELL SCHIEFFEN PURKTE VERBERGEN DIE DIE MOEHEIMH SSE"
6:010 PR HT WITE BEDELTUNGER FOR PUNKTE FINEEN S.E AMAUNTEREN BILDECH.RMRAND"
61011 PRINTENAMETTER MITHUS PACES OR OF IRES
61015 BOSUBS1500
6.016 PR.NT""
61828 PRINTINGU BEGINE DOS BRICL MUCCOCH DIE DEN AUF-YZUB LETRETEN UND GRABEN "
61022 PRINT" WHADEN SIE EIN BOLD-HUGGET GEFUNDEN, SO MIKCENHEN SIE ES ZUR BANK "
BIDES PERMIT MERRINGEN ODER SIE GRADEN MEITER, "
41824 PR'NT"DERFR MORSICHT: SOLLTEN SIE WIT VER-
                                                   MISCHUETTET HERDEN, SO KANN'
610:5 PR HT"WES SEIN, DASS SIE IHR OOLD VERLIEREN"
61027 PR NT"WENTITER HIT USPACED OR WEIRED" QUSUNG1900
61838 PRINT"DIREFFEN SIE MIT DER HACKE GRANIT, SO MIST IHRE HACKE NICHT STARK
61032 PRINTSMENUS, DURCH DRUCCKEN DES JOYSTICKS IN MOIS QUADENSCHTE RICHTUNG "
61034 PRINTEMAND GLEICHZEITIGES DRUECKEN DER 'D'TASTEMZERTRUERMERN SIE AUCH DRAN
61035 PRINT"MEDER VORSICHT DEI DIESER BEHUTZUNG"
61836 PRINTIMI. SIE YERHICHTEN JEDEN SCHWARZEN PUNKTM OHNE RUECKSICHT"
64837 PRINT" W2. DER 5-FRENE BETROND GENT VON INREM
                                                 "KR GTHONK
61838 PRINT"MAEITER MIT ASPACED OR DETREMA BORNES 1900
61848 PRINT"COURCH DRUECKEN DES JOYSTICKS IN DIE
                                                   AMENUENSCHTE RICHTUNG UND"
G1858 PRINTMODLETCHEETTIGES DREUCKER DER "F" TASTE MINDENNEN SIE SICH DEN MER"
61852 PRINT" MOURCH DAS WASSER FREISCHOEPFEN ADER ALCH HIER OFKT MALR VOM KONTO A
61055 PRINT"XBHADEN SIE KEIN GELD MEHR AUF DEM KONTO, SO 13T DAS SPIEL AUS'
GIOGO PRINT"MONUFGADE DES EPIEL MITA TASTO"
■1065 PRINT"淋佢ITER MIT ESFRCEE OR #FIREE" GOSUB51900
WINT LIGHT TO START OFFE
A1872 PRINTFIGOR OR PRESS FIR TO REPEAT INSTRUCTIONS! " GOSUBS1908
61080 IFAMAN'THENDOTO, 300
600679400 BC019
61899 END
61900 POKE56322,224 JAPKEK (56320) TEKJAHO16) #0THINRETURN
61910 POYEM6W22, 255 GETAK IFASHITI ENGLOSS
61920 RETURK
61999 END
62000 PRENT*II
62002 PRINT"
                    62010 PRINT"HIMMED 4
62016 PRINT" WEST FIND ENDUCH COLD-NUCCETS SEFORE
                                                               NO TIME IS OUT"
*2026 PRINT" FOROM PROPERTY YOU READY TO PURY 77?"
62028 PRONT"其中的 PREPUSH THE FIRE-20年701"
62850 PRINT"ERPRESENTATION THE CAME STARTS ...
62066 FRINT" MOU-
62128 POKE56322,224:J-FE K(56320) IF(JAND16)=0THEN62138
62122 POKE56322,252 CETAS IPASE""THEN62120
62190 PRINT"D" CHTC28
53900 PRINT" TREMESEN HELL) FREAK..."
63801 PRINT MORNIPLEASE JAIT A MOHENT " RET RA
```

COMMODORE 64

Liebe Commodore 64-Freunde!

Im letzten Homecomputer hatten wir das Programm Lander veröffentlicht.

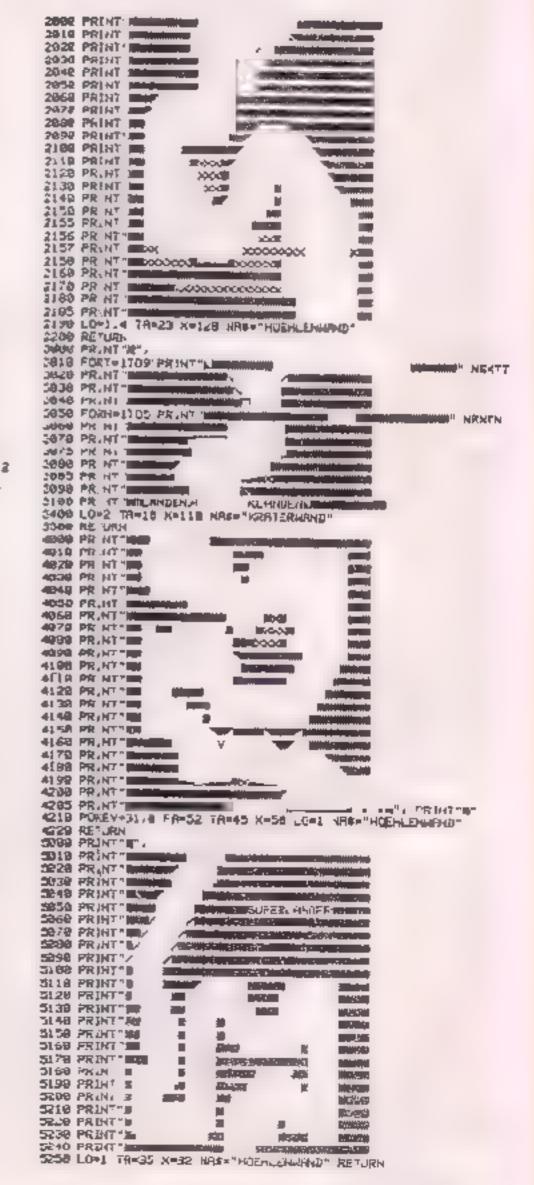
Das schöne Bildchen, das unser Seitenmontierer aus den Vorlagen des Fotografikers zauberte, wurde jedoch beim Druck nicht so reproduziert, wie es hätte sein sollen. Aus diesem Grunde sind eine Menge Zeilen nicht zu lesen.

Damit Sie aber nicht einen Monat warten müssen, ist hier gleich der verbesserte Abdruck von Lander.

Viel Spaß!

```
engraphs chand forbick gut programmertes spiel ant 7 schrie-
regentestater. Unfgale ist est mirels des forstales en Rammschaff
auf dem planeten hapier sicher zur Landeng zu bringen ist schr
auf dem planeten hapier sicher zur Landeng zu bringen ist schr
nicht leicht dem die Anzeitungskraft des Planeten ist schr
kurk
belle sie noch kein Profi im Umgang mit dem Josefick sind, so
sollten Sie absolutens zuen ein verug uben, um das Raumschift
sollten Sie absolutens zuen ein verug uben, um das Raumschift
annen zu konnen.
Eine ausführliche Anleitung zum Spielablanf wird im Programm
Eine ausführliche
```

```
. JF-4 0060826000
2 A-8 N-0 0-8 0-8 J-8 X-0 F-8 I-8 FA-6 FU-8 -6
4 LOKEA+30 B
B PRINT D' POKESSZEL B
.8 -- 50240 FA-32 3-1 PUNEY+31,2 ==34472
.. POKE56322 124
.2 POKLEDAS, A1 POKEYTA, K POKEYTO PR
,5 FORA-17022 POKE1868+48WH 16E FOKE.968+40+0+54272 7 .FMJ.77MEHPDKE55332+40+0.2
.7 RESTORE FORM-DIDG, RERUG NEXTH POKE2848, 13 FCRM-07C62 REHOW POKE832+4, 0 HEAT
 2 R-R-L 0/2006/20090-1000/2001 4000 4000 5000.7000.10000
 9 РКІНТ физовороворовороворовороворовороворня я РОКЕУ-21.4
30 IFR-ETHENPEKEY DLIC
22 RESTORE FORH-91062 MENDS POKE784+NIG NEXTH
27 IFOW; THEHAS
30 .-PEEK 36321)
   3年では角いひもと一日で日間日米セルービードです。1 1円 3 でんてきゅう だけがーがくま
24 (FKJRND8)-87HEHA->+8 F-F-1 (FX)2537HEHA-X-9
15 IF CIPHED CHAPTHEND DOLD NOT 1 IF 37 2557 E (D-D-1
   IF DOLOTHEN FRINT FINE
                          H" IFD. GTHENPLIN" MICH
SA JEDO GINENAS
39 PRINT WELD
48 FOKEV+4 × T+D+ 2 FOKEV+48 19
41 FR#FR+D 1FFFD 231 FFEH258
   JEFRY 30"HENPOKEVAN, FAR (ET) (1444
44 FEM 1FD40THENPOKESS295 I
45 1FF>TRTHEHF=0 FU-FU+40 POKE1058+FU.32 1FFU-688THEN299
46 IFPEEK (V+31)-4THEN488
58 IFPERK(V+38)-6"HEF908_86588
51 60*027
52 IRTAR 0 0 8.8.0.0.0.0.0.0.0.0.0 0 0.0.0 0 24.8.0 126 0.0
69 IRTR255.8 1 253.128.63.255.252.255 255.255 63 255.252. 255.00.219.0.1,129
78 IRTR128.2.8.192.6.8.95.63.0.252 8.6.0.3.0 0
קבלדסם פכ,
200 PRINTINGORDEDDEDDEDDEDERKEIN TRE. BETOFF MENR 1" 0-1:00 FOZ?
258 PRINT, HONORORORORORIE HRBEN DRE SCHIPPERS IN
389 PRINT MORROSONO DO PROPERSIE SIND ZU SCHRELL BELFINGET I' GOTCALO
318 POKEY.X-15 POKEY+1.F9-15 POKEY+23-1 POKEY+25-1 FORR-1T0388 PCKEY+21.1
311 POREY+21.8 NEXTS POREY+21.8
JEN N=R-1 PLRCEV+36,0 007,2
UF-JF-1 1FUF-0THENFORA-111700 HEXTA GOTO 0888
428 GOT3318
$88 FORT=1 LINKS NEXTT PRINT D" BD+;HT(CCL3-D. 06888+.888-FU)/4845608)/180)010
105 PRINT MURPERPRESENTATIONS "MS. NAS. 1946 TO PRINT MURPERPRESENTATION OF THE PU
528 PRINT" MERCAPARAMENTAPA HERMUS : THT(BO)
#22 PU--U+30
525 PRINT" MUNICIPALE PUNKTZARR. 4-FU
526 PRINT MOMENTAL WEITERSMIELEN JOVSTICK MICH CHEN
                                                      DRUGCKENT
530 POKE53201.6 J=PEEK(55321) IF(JANDI)=#THENZ
63. 001JEJ0
.000 PRINT MOS"
.995 TA-18 LO-1 5
.0.4 FORR-ITO.0 PRINTINGS ITCHME(1:031)) -0-
. GOO PRINTING CINTURNS (17432.)" WAR
. 838 NEKTA
 848 PRINT WE
.908 NRF-"EINEM RSTERGIDEN" TR-12 LG-1.5 4-220 RETURN
```



```
6000 PRINT": SERVER PROMOTE AND AND AND ADDRESS OF THE PROMOTE A
                                                                   4 A STANDARD CO.
 60.0 PRINT "SECOND PRINT "SECOND PRINT PRI
   6820 FRINT
   GUBU PRINCE
                                                                                                                                                                                                                                                                                     我然是我们的出现2015年
 6040 PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                                                       Military Committee
 6050 PALITY
                                                                                                                                                                                                                                                                               WELL STOLEN
                                                                                                                                                                                                                      御
                                                                                                                                                                      EDTE PRINT"
 6080 PRINT
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      Water
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  480
 BOSO PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      3
 6100 PRINTS
                                                                                                                                                                                                                                                     - 1
 61.0 PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      ia.
 6120 PRINT"
                                                                                                                                                                                                       N m
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  10
 6130 PRINT"
 6140 PRINT"
                                                                                                                                                                                                       jii .
                                                                                                                                                                                                                                                                              4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        30
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         Ni.
6150 PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                   2000
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          12/12
6160 PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                     #AFCTTERSONAL PERS
 6170 PR.NT"
 5,80 PRINT"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                200
 6198 PR.N "
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               225
 6200 PRINT"
                                                                                                                                                                                                  R
                                                                                                                                                                                                                                                      bead PRAN
                                                                                                                                                                                                                                                      204
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            XX
 6220 PRINT" and Enterthelian Contract of the C
PERSON THE COMPRESSION NAMED OF THE REPORT OF THE PERSON O
 6248 POKEV+21,2 POKEV+2,135 POKEV+3,147 POKE2041 11 POKEV+23.2 POKEV+29,2 RETURN
 BOOD DEC POSEYTA & PURESTS D POREY+36 a
   6020 HEATLE FUED HELD
   6530 POKE, 525, 32 005646768
 6918 PORC. 004. . 08 . 00 Subs/0-8
```

Lander für den C-64

65:0 FURL-1:40TO:900STEF40 PORELL 160 PORELL+E,7 IFIL-17-17-17-ENPORELL+E,2 6550 POKE.835,.02 609/86703 6370 PORE 1845, 12 003050700 \$500 PORE 1034132 003656768 6598 POKE, 885.12 00a646750 6600 POKE,931, 02 GULVULING 66,0 POKE, 923, .82 GOSUPO/VU HILLIAM D-G DESGA 6700 FORNIA, TO GO HEATHE RETURN 10000 PRINT"THE POKESY201.6 POKESG120.255 188.6 PET IT TOO TOO TOO THE PARTY IN THE PARTY IN THE PARTY IT TO THE PARTY IN THE 0017 FCPA-53, 70649 POKEF & SER 18815 PRINT" DUMBELE HABER INT PLO" PURDLE ERRE, CHT . 10014 JEHSSPUTHEN18026 1991" PRINT" MEMBAS IS! NEWER WIGHSLORE " INPUT" HR NEWE B. TTE " , MAR 18818 HE-PL .0028 PRINT" WARRENOCH EIN SPIELT" ABOUT FORA-LITORON HEXT 10025 FERR-53. TO648 POKER 8 NEX 10026 PRINTING TOYSTICK LINE SOUR JOYSTICK RECHTS-5218. 18827 PCKE55321,224 J-PSEK(5632.) 1F(JRND-)-8THENRI-17-00-018048 10020 IF (JA-MG - OTHEN) GOTA 10030 DCTO:0027 10040 IFAS J"THENIF - PUNG JEN BEIN BUPIRLANDER" 1.000 PCKE36392.255 END 20000 PFIHTTOT YY-150 ZZ-1000 288.0 PRINT MANAGEMENTS OF ER OF THE NEW YORK TO SEE NEXT 20025 PEINT MANAGEMENT PROPERTY ON 20030 PRINT MODERNAUPPERMINKIST AN OPING 20040 PELNT" MARBERDEPERSONNELING 20839 PRINT MONDEPUBLICALIST FREHUSA" PRINT FORA-1 TO700 NEXTR 2865. PRINT" DOCK BAR BRIGH SPIELEN "SPALE" DALECKEN E" ALYZN BAC'P' THINKS GENRY 20037 PRINT'SOCOSCOSOS FORM-ITO? 20059 FCRYY-LT0182 NEXT NEXT NEXT NOOS NEW SUPERLATIVE" YHAYY-38 ZZ-ZZ-588 20070 FCALL-LTGZZ MEXT.L 20073 FRIHT" MACAGEMENTH HERBERGERS BERGERS BERGERS BERGERS 20000 FORTT-LTOLENCHE) 20003 FORTLALTOYY MERT 20050 PRINT'SBU'MIDECHE LENGRO - TT-1,11; FORDU-17099 NEXTUO FERTIT 20033 FORLL'S I WARD MENTILL 20094 PRINT MENUNCHARDO DE DE DE PRESENTA 20035 FCROH-1 TOJJO NEATON MOS? PRINT" THE PROPERTY OF THE STATE OF THE ECONALIM: " +441 00150 teops 28106 FORTH-ITE48 PRINT FORTH . TOSE MEET NEXT 20110 0034340000 30010 DATHE4,2 170,160 A. 85,89 58,178,1,2,2, 65,96 10 170 172,21,85 98,10,178 30000 DATHE4,5,85,64,5,204 244 24,44,48, 6 20 24,6 24 0,9 8,0 40000 POKE 190 0 PRINT" MODULUM SEE DIE SPIELAULE, TONG (1/H) 7

SUPERLANDER

49076 Ph. Stf. Manage Carlo DER HIT & "SPHEE" BY ACTION PRINT TO CARLE BY BUT A COPPUT BY CARLE BY CARLES BY CARLE BY CARLES BY Address of the afternament 49140 PRINT MINISTER BY MIT & SPAUL BY SUM CHANEL SO MOCH ACTION PROPERTY MAINT MER TRANSPORTER SERVICE TO ACT OF THE PROPERTY ACTION OF THE PROPERTY 40:50 DETYS TRACK Track() 155 LINE GESCHAINTIGKE STELUFLUG AND PRINT THE P M R S T I STANDED TEN TO SERVE TEN TO SHALL THE STANDED TO SERVE TEN TO SHALL THE STANDED TO SERVE THE SHALL THE STANDED TO SERVE THE SHALL 40.00 GETAR JEHRY " H MARCHE ACCORDED TO THE PROPERTY OF THE STATE OF THE TABLE ACCORDED TO THE PROPERTY OF THE STATE OF THE ADDRESS OF HT MANUEL AND THE WASTE OF THE WA 494AR PRINT MALETIT HIRD ES LENS "
49456 PRINT MALETIT HIRD ES LENS
49450 PRINT MEER MED MURD DE MORSHE 197 EMENSON
49450 PRINT MAI DER TRAK KURPP MENSONNE"
49450 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49490 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49490 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49500 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49510 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49520 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49520 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME
49520 PRINT MOLLEN SIE EINF MOEULICHST HUME 40510 PRINTAPHNETZERL SCHREHLEN BIL TEN ERS ER 40520 PRINTATOCH FUPSILAT ER IST REUSAEKST PRO40540 PRINTADOCHMUSTATER M 1 1 'SPREE BIL
40540 PRINTASOCHMUSTATER M 1 'SPREE BIL
40540 PRINTSASOCHMUSTATER M 1 'SPREE BIL
40540 PRINTASOCHMUSTATER M 1 'SPRE 40550 OFTIE FRANCE THE SE SE SE SE SESTERNI MUCHEN SIE 40570 PRINT MORE TIES PHASE ZU METSTERNI MUCHEN SIE 40580 PRINT MORE TIES PHASE TO METSTERNI MUCHEN SIE METSTERNI MUCHEN S 48588 FRINT SIDE FIRST REPER THE STREET STEELS STATE OF THE STREET 48618 PRINTING DER TUNNEL IN DIE MITMINGERE GERTERN.
48618 PRINTING DER TUNNEL IN DIE MITMINGERE GERTERN.
48618 PRINTING DER TUNNEL IN DIE MITMINGERE GERTERN. 49648 PRINT MUNICIPAL THE PHINSE 191 AN THE AGENT GETTS IFHROKE THE MIT & SPECE B" ASSSO PRINTING P H A S E AND MARCH HIR WAS STURE AND PRINTING P H A S E AND MARCH HIR WAS STURE AND PRINTING PR 49749 PRINT THE EINER STACKS BEHAVIOUR MUTTERSCHIFF"

49749 PRINT IN EINER STACKS BEHAVIOUR MEKNMANN STE 40750 PRINTEIN EINEN STRENG BEWICHTEN HUEHLE.

40760 PRINTEINEN SIE PROEDLOKT 60 BEKONNEN SIE

40760 PRINTEINE TOLESER MUESSEN SIE MUM DIRCH DEN

40760 PRINTEN TUNNEL DES MIRCH DRS PROJUKE 40798 FRANT ZUETTEN TUNNEL DER DURCH JRS PHUJUKE 40608 PRINT CARETTER TURNEL DEN BONCH UNS FRIBUNES 48918 PRINT LEUERFRET WHORKELL LANDEDLITZ FLIESE
48918 PRINT HABEN SIE AMB GESCHARFET SIND SIE DER
48918 PRINT ME TER MI A SPACE M'
48920 PRINT ME TER MI A SPACE M' 48848 GETHE TERROY THEN AGE VERGINIEUS LE NEINSCHEN AGENT MENSCHEN AGENT MENSCHEN AGENT AGENT PRINTERS PRINTERS DE NEINSCHEN PRINTERS DE NEINSCHEN AGENT AGENT PRINTERS DE NEINSCHEN AGENT TABLE SALES AND THE RESIDENCE SPIES 48558 PRINT XXXX PRINTS PARKET PRINTS 48508 PRATE TRANSPORTATION TRANSPORTATION TRANSPORTATION TO TRANSPORTATION TRANSPORTATION TO TRANSPORTATION TRANSPORTATI 439.8 FORTE TUASED NENTT 4856B SETURN

4000: GETAF 1FAS- "T : H200. 40002 1FAS-"N" HENRETJEN 40002 PCKEIDO. 9 POINT DE

400.0 PRINT" M

40020 PPINTE

Software-Service

Programme auf Rassette and Diskette

Ab Heft 1/84 möchten wir ihnen, lieber Leser, die Möglichkeit geben, auch die Programme aus CPU auf Kassette oder Diskette über unseren Softwareversand zu beziehen.

Nach längeren Überlegungen sind wir der Bitte vieler unserer Leser nachgekommen, die abgedruckten Programme in CPU, in unseren Kassettenservice aufzunehmen, da diese an Qualität, Quantität und Ideenreichtem den Programmen in Homecomputer keineswegs nachstehen. Denn wir wissen sehr gut, daß in cht jeder die Zeit und die Geduid hat, alle Programme die er gerne hätte, in sein Gerat einzutasten.

Sie können sämtliche Programme ab der ersten CPU 9/83 zu den untenstehenden Bedingungen bei uns besteller. Hierzu genügt jewells die Angabe eines Stichwortes, z.B. "Apple Disk CPU Nr. 1/04" oder "Sinclait Kassette CPL-12/83"

ständms.

Bestellungen Infandi

Cagen Einsendung eines Schecks oder Virauszahlung in die Seilkonteile der Nicht barkinse Eschwege Banker zur 1823 18030 Beite Mit der 1934 seiter wit II nen nie gewänschier Programme sehnel spräg ich zu

Bostellungen Ausland:

Na Voltaskasse, Schelm Kaasene Q-12M Diske to 202 DM), Keine Schecks over herweisungen

Lieferung noch nicht erhalten*

Be Oberwe sung afunser Kontokannes is 20.2 Wat for Jauern his within Bastella ig in Himoon hubon. Oft passiert en daß auf der DherweiSingsoure ischrift weder Name unch Ort, noch An der Bestellung zu er kennen und Soniciben Sie unst An rufe köster viel Geld und bringen, wei dann Schnitvergieche mehr inöglich sind, kein Ergebnis)!

Wornes be uns beaunders hek isch zugett, cann kann es sehen mat pasneren, dall es im der Lieferung e was
langer awert Vergassen bie bille nicht.
Der Kassenensersier ist ein zusätzlaher Service von ins. der Ihnen dem
Leser a pparheten ersparen auf (Sie
kennen dan Versach einer underen
Zeitsebrift, dieses per Lichtgriffel zu
ermöglichen). Wie inn unser möglichstes, Aber Pannen und me ausgeschlossen.
Bitte haben Sie im solchen Fallen Ver-

aus CPU 9/83	
VC 64 Sprite Generator	N 6,-DM
Dragen 32 Reversi	N. 8DM
ZI:Specime Panzerschlacht Imgarten	N 8,-DM
2X-81 Bomber	A 8,-DM
TI-99/44 Froschrennen 3-D-Labyrinth	F B,-DM
VC 20 Monsterjagd Entenjagd	MQ-,8))
Apple 11	D 16,-DN

aus CPU 10/83	
TI-99/4A Laser Nachtfahrer	K 8,-DN
ZX Spetrum Lotto1 ps	K 8,-DM
ZX-81 Rem Loader Fallobst	K 8,-DM
VC 64 Monitor Protect on Türme von Pompe	K 8DM
VC 28 Pac Man Batt estar Galactica Säuten-Graphik	K B,-DM
Dragon 32 Entenjagd	K B,-DM

aus CPU 11/8	33
ZX-81 Defender	K 8,-DM
YC 64 Senso Videociek OBM Manitar	K 8,-DM
TI-99/4A rrgarten für Katz	K 8,-DM und Maus
Apple II Awar	0 18, DM
YC 20 Frogger	K 8,-DM
CBM 3/4000 1 bis 6	K 8,-DM
ZX-Spectrem Tro in	K 8,-0M
ZX-81 Spesen Programm Defender	K 8,-DM

aus CPU 12/	83
2X-61 Schatztaucher Plünderung	K 0,-D10
T1-99/4A Mondiandung Schafzsliche	K a,-DM
Apple 11 N.m	D 16,-DW
Space Fac Mouse	IL B,-DIE
ZX-Spectrum Helikopter Bowling	K 8,-930
FC 20 Bomber D amantenmine	医 4,-亚洲

aus Heft 1/84	
VE 20 Quest Golf	(8,-DM
VC 64 Fallensteller Dark Star	K BDM
TI-99/44 N-ght-Fight	NG+,8 3)
ZX-Spectrum Demon-Drive Spectrum's Cube	MC-,8 X
ZX-81 Monitor	N. 8,-DM
Drayen 32 Kidnapper	MG-,6 N
Apple II Americans Agent	D 16,-DM
C8M Formel 1 Heysn	N 8,-DM

aus CPU 2/84	
Commodore 64 Odyssee Beccarat	К 8,-
ZX-81 Test	К 8,
ZX-Spectrum Mondlandung	К 8,-
Apple 11 Dr Apple Galgenraten	D 16,-
Dragon 32 Alien-City	K 8;-
TI 99/44 Chopper Command Zick Zack	К 8,-
Atari Loca ion	K 8,-
VC-20 Aladın Panzerschlacht	K 8,

Verschiedones

Suche Software Altorea, ceren Program ich verkauten kann. Zahlic guse Previolan Heinz H. Hingeok, Post uch 1263, 5870 Hemer 2023727,73464

Taretti

Mau

Verkaufertausche Software für VC-64
F.P. W. Z. Blummiskraße

5014 Kerne: 8 @ 02275, 7471 % ckp.

TI-99/4A Rosterios senten wir Euch ungeren Towarn Khtalag. Fur 100 ÖS oder 15.- OM (Schain) e harier in eine kassat einer 10 Der zemprograf in Alle is 18 gieldt af R. M. Holler Huberst aße 8, A 4522 Serreio

Dragon 32 Bostzer für Programmytaubol gesiicht 302043-44580

4000 Düsseldorf



2300 Kiel















Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in CPU

suche Software

biete an 📋 Software

An CPU Westring 59c Postfach 620 3440 Eschwege

Unter der Rubrik "Kleinanzalgen" veröffent chen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebole Kauf und
Tauschgesuche, Kontaktauf
nahme bzw. Erfahrungsaustalisch isw

Pleise für "Kleinanzeigen". Private Gelegenheitsanzeige "e Druckzeise 5,— DM inkli MwSt Chiffregenühr je Anzeige 10 – DM

Gewerbi che Gelegenheitsan ze geljeDruckzeile 7.—DM inkli MwSt. (durfen nuht unter Chif fre erscheinen).

						_			_	-			_			_	A	bo	-Nic			-			
Unterschrift		lch:	zair	le s	afai	rn	ach	ı Fe	ech	nun	1356	uhal	i.				С	atu	e)						
ich wunsche loig	ende	s Te	x1 2	uv	erof	len	ilici	her																	
			L	L		L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	h					1	.1.	_
	Ш		1		Д.	L	I	1	1	1	1	L	1.	1	1	1	1	_							1
	Ш	1	ì	L	1	L	L	t		1	1	L	1	1		ļ	_			ı	L		1	ļ	
	Ш	1	L	L	L	L	L	1	ŀ	\perp			L	1		1	1	1			L	_1	1		
		L		L			1	L	1	T	1	1	L	_	Ţ	1	1	į		1	上			į	į
111.	11	L	L	L	L	L	1	1	1	1			T	_	I	1	ı	ļ		1	1_			1	
	Ш	Į.	L	L.	L	L	L			1	1	L	L		1	ļ		ı	1	1				ļ	Į.
	L	L	L	L	L	L	L	1	L	1	1	1	Ī		1			Ţ	1	I					,
	Ш	1	L	1	<u>L</u>		L	L	1		1	L	1		1	1		Į			1		1	1	I
	11	L	L	L	I		1	t	I	1	_1	1	I	Ţ	1	1	ı	I	1	ı	1	. 4	1	1	,

suche | Hardware

bieto an 🔲 Herdware.

Taucoh

☐ Kontakle

Vorach.

Chiffre

Biete an Software

Nev

/erkaufe + tausche Software für TC-64
P Winz Billmenstraße 5014 Kerpen B
202275 7471, Riickporte

Ti-88/4A, Superspicie in Ex Basic Notion, Spannung, Spaß. Topgrafik Da Zeigt der Ti was e karn ill und er kann mehr as Sie denken /on Frogger bis Defendar't Ab 5, DM Ausfihrt. Into (Ruckp., B. Waßer Pforfengarterwag 57 6230 Frankfurt 80

VG-20; Verke A zehr hillig meine Programmsammjung, Liste gegen Freiumschlag, Albert Stenger Kleemannstraße 39, 8757 Karistein

▼ 71-99 - und -mmar nochi!! TI-99 ■ B (!) Super Ext Basic Spiele inc.

Narkancess. + Porto nur 20.- DM Gratis
 dazu 2 Eng., Top Basic Spielei

Billiger gehts wirklich nicht
 Schein an L. Schubert Londonstraße 9.
 3400 Gott ngen (silperinfolgeg, 80 Pf.

6-84 - ca. 150 Programme günstig zu verkaufen, Info be M. Hallwig 4700 Hamm 1 Utio-Kraf t-Platz 15

TI-98/4A Kostenics seliden wir Such unseren Tausch-Katalog. Für 10C, OS eder DM 15. (Sohein) erhaltet (hr. eine Kassette mit 10. Spitzenprogrammen, Schreibt undergleich an P. Maic, Hörten-Huberstraße B. A-4522 Sierning

YG-20 Bundestigaprogrammi Grundversion Fretalit die TabyProg. "swi. 5.– DM an-Knul Poburski irisweg 3. 7407 Anttenburg 5

ZX-81 Superprogramme ZX-81

Joer 80 Spiele: Minen ,Bildauflösung wie beim Opentrum) Teed-On, allos MC MC Utilities at a. anter 10 - DM Info gegen Freiumschlag, Jan Schilling. Felderiaße 5, 2723 Scheoße

Spitzonsoftware aus England -Arcace Sivere Adventures

For 70-20. Commodore 64, 2K Spectrum, sofoit Grans-into anterdern be Routfuss KG, Guntterstraße 45 7142 Marbdon

Commocere 64

Spittensoftware "Spiele, Auwerderprogramme, Dateien) zu ung sublich niediger Preisen, Alle Softwarehrts vorrätig, mormation von Peter Wicher Am Hasenberge 26 2000 Hamburg 63

Super-Spectrum 18/40K Schware Anes auf MC/Preis are über 25,- DM Lieferzeit 3 Tage Gratististe be P 0.8ex; 2361, 0240 Berchtesgaden

TF99/4A Superprogrammell

Z B fr __st __sta_us_ Manufantering
— Anti-_istschurb +> 4 Rateurer

2 Hamburg 54 Lokstedter Steindamm 69a

Terksuly

Commodore 84 + Diskettemaufwerk 541 2 Joyaticks + S Disketten mit cirka 30 Superspielen Goräte für 6 Wochen alt komplett mit volle Garantle für 300.- DM VB 1509141/5606, Hem überhäuser ********* * ZI Speckem Super-Suffmare * ★ The Quil (48K) zur einfachen ★ 🖈 Progr. von Adventures 65. DM 🛧 ★ BETA BASIC (16/48K) · GR 40 ★ 🖈 zus Belehle + Funktionen für 🛧 🖈 des Spectrum 55, DM⁽¹⁾ 🛧 ★ SOFTEK FP-Compiler (16/46K) ★ 🖈 (der beste seiner Art) wardett 🛧 fast alle Basic-Befehle in 🛧 🖈 M-Code um lauch Strings und 🛧 🖈 Fire6komma 99,- DM, aufleidem 🛧 🖈 alie PGM aus dem Hause Schiek' 🖈 informationen, Bestellungen: ULTRASOFT * ★ Kamperweg167, 400CDusseldarf12 ★ T0211/278386 ******

Samuedare 30-84

Super Splitzensettware
Tot Spiele, Info gegan 130 DM
C. Rech, Multihernerstr 64, 4300 Essen 1

VC-29 Softwars plineting abzungsben GV-1-8-16K **TC211/663896**, at 18 Jhr

90-20 Spitzenpreyronme Superpruse, Info gratis Sanioro, Untere Muhiweson, 7196 Degernau

Commodore 64

Neueste Spitzensoftware-über 500 Progr 90 Kostenbehr zu verkaufen Auch Tausch moglich, Liste 90 Rusko Michael Müller Allesstraße 63a, 4200 Oberhausen 1

* * Programmierer! *

COMPUTER-CASSETTEN

10e* Pack GASF-Band LIID mit
Boxan, Etiketten und Einlegern
6 10. G 20. G 30 G 40

DM 15,- 16,- 17,- 18,-

CASSETTEN AUFRLEBER

100 St. auf Lochstreifen 5,- DM

120 St. auf A4-Eructbogen 7,- DM

11060-CASSETTEN

Domiphio VHS E-130 17,86 DM

Christomena-Cassettenst ide Postfach, 3564 Zwester **205626/281** Versand per Fechnung ab 20,- DM

Brere Ruge Software fu TF-99/4A **2.B. Shiatrer +** Stars - 900 DM Amdt Kemper Helmstraße 15 1300 Essen 1 - **27020/09777**

COU-54 CSM-04 CBM-64 CBM-64 [v].

Biere sehr gule Software leder Ar.

Z. B. (Spelhallengarres, Text- und
Daterwirerbeitungsprogramme u.s.w
Græksinko solort anforden ber
Postagond Hr 0+2+38 8

1000 Berlin 12

CBM-64 SO Top-Programme SC,- DW auf Cass /Disk VS/Sctein an M. Sjimidhe, Odenwaldstraße 13. 6930 Werthern Z. Info 2.- DM in Briefm. Leferung moethalb 3 Lagen.

SPECTRUM Supercellware SPECTRUM Info DM 0.83, Dopting G. Verse. 4650 Gelsenkirchen, Grürer Weg 45

Deutsches Handbuch für den

Editor/Assembler Gesamthleratur

liste gegen Frammschlag, Wickert
 Müllerstr 597, 1000 Berlin65

11-19/4A: Bior, Bruchrechnen, Bundes liga, Spiela und diverse Programma Preisw. Info gegen Pückumschlag B. Knedel, Tulpergasse 16, 3171 Weyhausen, 12:05:362/71187

Ti-99/4A Superspiele
 Ti-99/4A Superspiele

In Ti-Basic auf Cassette, Marephia Enterprése, Schatzsuche, Pitzwurm Calch Ni Gogo, Laser Memory, Races 5 Spiele 20, DM, 8 Spiele 30 - DM in Unischlag an O. Karpach

Reinscheiderstraße 8, \$650 Solingen 1

Commodern # # # #

Rissigs At swahl an Settensoftware zu

FAST-UMSONST-Preisen

absugeben, Liste grafis,

A. Wolfer, Rutscherstraße 165/115

5100 Aagren

ACHTUNG VC-20/648

Wir halven alles till three Computer i über 904 Programme nes allos (lengicher schine ab. 0.51., 1 -.. 1.90. 8M...und und 4 md 4 (Spilze) z B. Programmgeneratoren, Statistill und Anwandergragramme, Arcadespirio fiduantum and and and. Forders Sie brode nach unseren nevester Karatog mit viewn lips and Tolcks, fatotalela una Übernichten unt fürntleit Es fabrit eich! (Gratistiassette beachter®) Aus unswem Angebot' PRO. VEXT 64 cle world eittz giste Textverargellung in Moschingeaprecha. Randauspie ch und und und unter (0.- DMR PRO GALC die Tahellenkelkulution mit Profilmstong., Suchhallung., Lagerhaltung. ... Disketlenkitien. Assemblerpukele. elukbroadsche Worlerbuch...SUPER SPIELE) Fordern Sig heite goch unseren Katalog mit Graffekassode an

ACHYANG TI-89/40!

Ein umtangreicher Natalog mit vielen Tips
Triolis und Programmabembreibungen war
fot auch auf Sief Und natürlich auch hier
SUPERPREISEIT (Graffskassette brackten 1) TESTEN SIE UNBER ANDEBOT und die
Qualität unseter Software! For mer 2.- OM in
Orielmarken (oder Munze) senden win
Hiner unseten neues en batalog gink miten
Tips und Trioles. Infataloge. J. und unsere
Graffskassette mudroll mit grattlagsigen
Programmen Utitles, Jewenderpragramme, Areade, Adventure und und und!
Schreiben Sie heutenoch an 3 + \$ \$ BFT. J.
Schlüter, Schöffelkamp 23 a.

4620 Oustrop Rausel S. (Es label sich)

Commodere 64 Commodere 64

Top-Spel-O. Geschäftsprogramm, Liste gegen 1,- OM Buchmarken ber A. Schmitz Windeckerstr. 34, 5208 Eilerf-Aizenbach

A STATE OF

Suche Adventure-Modul und dazu passende Kassetten für TE-99/4A W. Fells, Krausstraße 5. 8500 Numberg, **200911/22447**1

Blote on Hardware

71-99/4a Ext Basic Fleq. Kabe 2 aovsticks:+Parsec Modul:+60 Programme:+Bücker zu verkaufen ba Peter Navarro-Ecker Haupistraßa 39 7613 Hausach, VR 750 - DM

★ ★Atari★ ★#6-64 ★ ★ ¥6-20 ★ ★ Verlängerung für Jovstick Paddies 1m/20 DM, 2m/25 DM + 5 DM versandk VC-Club, Postlach 1433, 6908 Wiesioch

T1-99/4A-Kons.+-Rec.--Kabd und Fernt Lemprogramm zusammen 400.- DM #0951/66830, ab 18.30 un

● Spectrum ● Spectrum ● Spectrum ●

Erw.a.48K, 89EM, a.80K, 179DM

programmerh Joyst - nterf

110 JM, byst interlywis Kempston
 53DM QuickshiJoyst, 39DM, Light

● Per 84 DM Profi-Tast.m.Zwbfertast ●

■ 188DM, Into geg 2 DM Preise+NN ●

Hainz Meyer Rahserstraße 58.
 4069 Vicraca, \$\frac{1}{2}\$ \$\frac{1}{2}\$ \$\frac{1}{2}\$ \$\frac{1}{2}\$

Spectrum-Mentterausphilers | •

Einl. Einbau! Einbigian Div 10.- •
 (Schein Scheck): F. Kopitzki, 2•

Amaischbergstr \$7 1, 7 Stur ga- 1

DRI JUNIPEN JI SPECTNUM

JRI MUNIPER WATERING

Spicio + Grafik programmieren wird kinderleicht* nio 080 DM Lightpon I Interf + Software DM 59 Niv St Builing, 798 Ravenburg 19 Sandbühl 15

Valu. ● Ballg ● TI-9#/4A 亡 08 (31/9/27)

Wegen Systemwoonsel Verkalle TH99/4A(5 Mon.a)t + Recorder + Alchem-Joysticks++ Basiciekinine

+ Marga Software — 460, QM Kwialkowsk, **20209/594335**, Ab 18 h

Buche Hastwara

State für TI-99/4A Fr. Rasin Staten Weiss, Königsbergerstraße 24 BC34 Neugermehng

Verschieden es

Ti-99/4A: Disckerising v jaden
Programm 10 - DM, us schulz
antiferren 10 - DM Morgametrant
Cass. c. Disk + Schein oder Scheck
An R. Poos Ottostraße 80
4100 Oursburg 17 Tozise. 38423
Nachnehmeversand pos werdend

TI 90-20/64. Atarl. IBM. Apple usw view Farbert Info. H. Raiemer 2 Namuury 54 Luksteuter S garrymin 69a

Oaten → Musikkussetten 1. Gra Hät 5- acia Verschr., LuerPack m Boxen Dutencas C: 0=15,-'C2F=15 'C30= 17 Musikcas C: 0z C60=33, C90 44, Bestet unter DM 39 - plus 3,- Porto C. Jensen, Fahrankrön 49, 2 Jamburg 71



COSOFT A LANGE FROM And Emplumi.

für Spectrum 48K

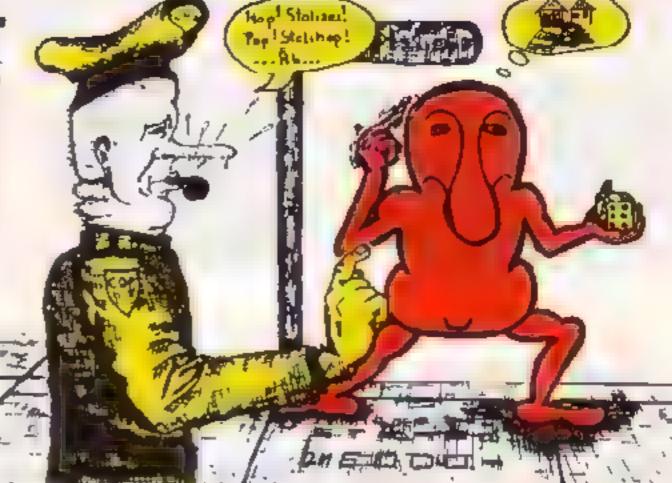
Gehen Sie in das Gefängnis



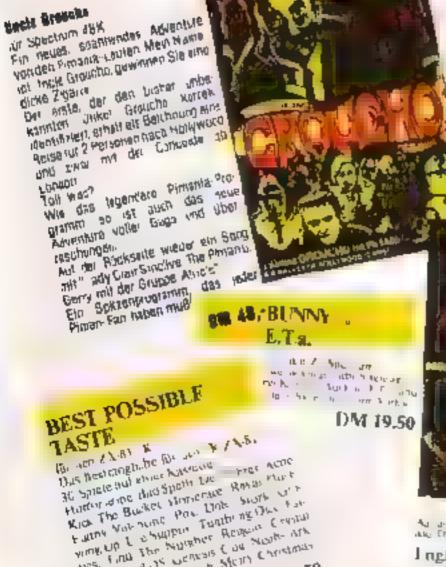
Morris meets the siners Für ZX-Specirum 16/48< Firman in Akilon' Eine lustige Verioiglingsjage von ei ier - bene in die nächste. Dec klains Morris muß sich gegen die wilden Rocke" behaupten um durch alle neun E agen in the Freheit 24 gerangen. Ein weiteres friedferhges Spiel für alle, die gering tröhlich sind

DM 41,-

Neues vom Piman



Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!



vinte up to support Response County field actually property Con Month With

utiliting virging principle stelly Constitute

 $\P_{1,1} \otimes_{\mathbb{R}} \mathbb{S}$

DM 19.50

PIMANIA See A set see - 4 New York Ask and gram testing NOTE OF THE PARTY Control of the contro KIND STOR NA

A service of the service of the Ex ob ma seen he Conflicte rate of the property of the conflicte rate of the conflicte state of the conflict re ath entitle A top on the gar of rate and the manner Engeneric distrithe other parties as a finder of man him takens de mad Sorta collea gen it street ROME FOR ST

All do to the property of the SIN A CHARLESTON WITH THE CAR SHE CA Englischkerntnisse sind notwendig! DVI 39.50



3443 Herleshausen 1 Nordstraße 22 Christian Widuch WICOSOFT

Bestellwert: DM

O Schook ist beigefügt

0

38'E

20,80 DM

Melbourne, Not only 30 Programs ZN-81 1K (Bach)

Melbourne VC-20 Incovative Computing (Buch)

Melbourne Metoric Programming Orie I (Beeth) Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)

Melbourne Spectrum ROM Disassembly Buch)

Melbourne Over the Spectrum (Buch)

Virgin Games for your Alari (Buch

Virgin Games for your ZX 81 (Buch)
Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)

Virgin Games for your VC-20 (Buen)

BV9005 BA9014

BS4013

Virgin Games for your Dragon (Buch) Virgin Games for your TRS 30 (Buch)

Dr Luxe Joystick Quickshot

Metbourne The Hobbid

PSS Contipede 285 Invaders

PSS Hopper

OREO

CIRBOAS CREOGE

BD9069

BT9010

BO9011 BZ9012

21,809

OKEGIG

Virgin Camps for your Oric (Buch)

Mei hounne Commodere 64 Games Book (Buch)

BC9003

RDGOGE 30300

BS9003

BS9004

32400

3Z9007

906AE

Molbourne Enter the Dragon (Buch)

Vorkasse (nei Lieferung ms Ausfand

per Nachnahme zzgl. Gebühren

keine andere Zahlweise möglich)

DM 19.80

D'A

39.80

NO

39.80

20 105.61 08'61 13.00

NO 8 68.61 19.80

Zahinng

10.80 (N. K.)

NO CO

19.80

2 65 (1) VC-20/4rani/Com 64

DM 78.00

30.00 (000

> Oriest Oricel

Wohnort

Straffer

Name

48,000 30(0)

2200

machen

Bitte P

38

ZN 81 16K Dragon 33 Dragon 33 Dragon 33 Dragon 32 Oricel

Absender:

Automata Pimania Autornala Piminia

Romik Strategic Command Automica Dragon Doodles

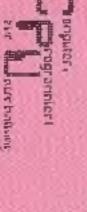
Ronnik Cabe (Würfel) Ferminal Line Up 4 1085000 DR 5007 DISSEC SPACOR

DRSOUT

ZNJOUZ

田福

machen Te



Verlagsunion

Postfach 5707 Friedrich-Bergius Straße 7

6200 Wiesbaden

vor Ablauf der 12-monatigen

Kund gen.

Mindestbezugsdauer

6200 Wieshaden

Postfach 5797

ment

EWEILS

Wocher

YOU

Ablauf der 12-monatigen

Mindestbezugsgat er

schriftlich

Kundigen.

SIA

kännen

CPH

-Ahhonne-

Verlagsunion

Friedrich-Bergius Straße /

Abbonnement Sie können

ihr Homecomputerjeweits 8 Wochen

Die Lieferung erfolgt froi

Haus und

Homecomputer

ear Contribution

Die Lieferung

erfolgt

fre

Haus

inclusive

Mohrwo taleuer

und.

Zustel gebühren.

Tongulery.

machen

der nachsterreichbaren

GPU regelmailing ab

Wir senden Ihnen

Garantie

Ausgabe zu.

BHIS 3

propraemine)

Zustellgebühren,

inclusive

Mehrwertsteuer

Wir senden Ihnen

Garantie

Ausgabe zu.

der nächsterreichbaren

Homecomputer regelmasig ab

TANKS CANDED

Hobbit , Kass, u. Buch) X1.18 XZ ZX Spectrum 48K ZX Spactrum /X Specture X Spectron. X Spectrum, 16/48K ZX Spectrum 16/4; ZX Spectrum 48N X Spectrum 48K Spectrum Spectrum Spectum Spectrum Spectrum Speci-um Spectrum DESCRIPTION. Decidents. pectrum pectrum mn 155d 16K 252 4.4.4. 4.5.4. 大 48人 55× 16/4XK TOYSK 16/48次 10/487 C48X 16/48K 10.48天 10/48K ランムマズ 35,00 19,50 29,00 24.00 \$30 35,68 35,00 25,00 25,98 9,50 32,80 DON'S 39.50 35,00 37,00 22.3 05.61 9.50 比区 DM M MG DM NC DM DM DX. UM DX ME DM DM

Automata Gehen Sie in dus Gelängnis Commodore SA Commodore SA Commodore SA Commodore SA VC-20 o. VC-20 o. E. VC-20 o. E. ZX Spectrum 48K Commodere 64 Commodore Commodere Commodore 64 Commodan 64 VC-20 + 1C20 x Or Compates commadore 64 C-20 5. VC 20 0. AC-70 0" 16K 41.00 (0,15 51,03 555 45,00 9.80 39.50 DM 78,00 69,00 25.00 48,00 43.00 58,03 39-30 39.50 39.50 39,50 39,30 30,50 39.50 DM DM M DM LIM MI DM MU DM MA DM DM DM SP4010 SP4022 Spioos SP4000 SP4009 SP4024 1000 SP403 SP40.30 SP4026 SP4004 SP4002 ENGGAT **CN3000** SP4029 SP4028 SP4027 SP4025 SP40Cs SF4OK SF4003 PSS Deep Space Methourne The I Automilia Groce Romik Super Vi PSS Hospe Automata Best possible faste PSS Star Trek Ramik Color Clash Rough Shark Attack Wicosoft Päpper Wicosoft Teufelsfahrer Wicosoft Schulzsneho im Irrgurien Cornik Galactic Wicosoft Adventurers Nightmare Artic Chess 16K Wicosoft Tarzan Automata Bunny & E.T.a. Automala Pimania Ultimate Jetpac PSS Light Cycle Automoto Spectacular McIoourne Penetiator BUG BYTE Spectres Automata Morris meets the bicers THE Tronper Ē

VC1002

Sumfack Jumpin Jack

Romik Space Foriress Romik Sea Invasion Romik Space Attack Romik Martian Ruiders

Larminal Scrumble

Wiccsoft Der Fluch des Phurno

interreptor Krizy Kong

Linewice Gradiap

interceptor Frogger

nterceptor Sur Trek nlemeptor Panic 64 AC1053 ACID03 AC 1000

AC 1010

8

AC 1007

Romik Moons of Jupiter

Romik Mulisound Synthesizer

AC1002

AC1000

Anzuhl

Programm

ACTUOS

Romik Shark Attack

Ferminal Gridder

SP4008

CRUIN

Romak Multisound Synthesizer

Rom & Dickys Diamonds

erminal Cridder

communal Superscramble

Melbourne The Hobbit

Da Di BRI

1

CB2005

CBROOM

C. B2007

C B2002 CB2000 CB2004

CB2012

CB2001

Molbourne Hungry Hornes Engl. Software Superfort Engl. Software Spritemaker

CB2007 CB2011 CB2010



Bestellkarte

Ausgaben, monattich ins Haus zum günetigen Abonnementspreis von 55,- DM für '2 Ich möchte CPU ab Heft Nr. geliefert bekommen.

-41
2771
00
60
-
100
- 03

off winsohe folgends Zahlungsweise (12 Hette jahrlich DM 65,-- innerhalb der BRD) Aueland s. Impressum)

5

PL.Z

(vor: Scheck abschreiben) 出 Bargeldios und bequem durch Bankeinzug:

		Ī	t
		ć	t
			1
		1	
	Ŕ	ď	7
		1	
		4	Ξ
		ì	
	4	Š	Ŗ
	1		

distriction

(Keine Vorauszahlung leisten) Gegen Rechnung

Diese Karte ausschneiden oder Folokopieren und einsenden an umsekige Adresse.

Dalum/Unterschrift

Bestellkarte

OM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus zum günstigen tch nochte OPU und Homecomputer ab Heft Nr. Abonnementspreis von '00, aeliefert bekommen.

1.000	
-	
. 5	
10	
O	
O	
0	
0	
0	
20	
No	
Vo	
500	
NO	
No	
NO	
NO	
e/Vor	
e/Vo	
e/Vo	
le/Vor	
Ie/Vor	
ne/Von	
ne/Vor	
me/Vor	
me/Vor	
пе/Уоп	
пе/уоп	
вте/уо	
вте/Vол	
ате/Vо	
lame/Vor	
Vame/Vor	
Vame/Vor	
Vame/Vor	
Name/Vor	

E 7 2 Straße

ich wensche folgende Zah ungsweise (24 Hefte jäh tich DM 100,- Innerhalb der BRD, Ausland a. Impressum)

Bargefolios und bequem durch Banksúnzug:

Geldustillt

BLZ (vom Scheck abschreiben)

(keine Vorauszahlung leisten) Gegen Rechnung

Kento-Ni.

Devm/Unterschift

Diese Karle ausschneiden oder Fotokopierer und einsenden an umseitige Adresse.

Jede Menge neue Spiele

Jumpin Jack

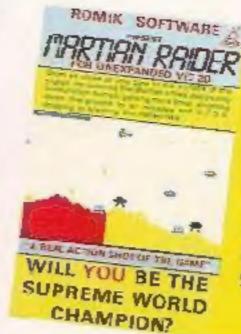
für den VC-20 o. Erw.

Das beliebte Froschspiel in perfekter Aufmachung, Eir Spiel - nicht nur für Gibne

DM 45.50



WICOSOFT



MARTIAN RAIDER für den VC-20 o.Erw.

Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeton und bekämpft die Städte der Marsianer, Zerstöre die Milnitionsdepots, schieß die Uios und Bodenraketen ab. Vorsicht vor der Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzer gewesen

DM 39.50



(Speicherweiterung mit d. 16K)



Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50

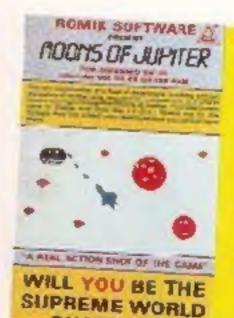


Skramble

für den VC-20 o. Erw.

Eine der besten Scramble-Versionen ai f dem Markt, Superschnell, Toile Grafik. Guter Sound, Jaystick oder Tastenbedienung.

DM 39.50



CHAMPION?

MOONS OF JUPITER für den VC-20 m.Erw. (3 8 o. 16K)

Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Hotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupitermonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufb der Gulogs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50



MULTISOUND SYNTHESIZER für den VC-20 o.Erw.

Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibet. Alle denkbaren Musik- und Spezialelfelde. 4 zu kombinierende Grundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmerbare Musik und Toneffekte. Cincs der stärksten Programme von ROMIK

DM 39.50



SUPREME WORLD CHAMPION?

SHARK ATTACK für den VC-20 o.Erw.

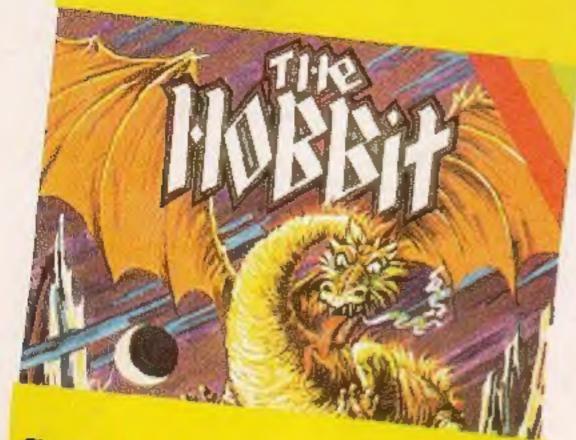
Du schwimmst in dem von Haltischen wimmelnden Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Wafte ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehs, und mit dem Du die Haie fangen kannst. Hure Dich anzuhalten. Die Hale lauern. gierig auf Dich.

DM 39.50

KATALOG ANFORDERN (Schutzgehühr 3,- DM)

Katalog anfordern (Schutzgebühr 3,- DM)

Commodore 64 ZX Spectrum 48K Oric-1



The Hobbit filr den ZX Spectrum 48K Das neue Superadventure, Henliche Grafik, Großer Refehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit Taschenbuch (in englischer Sprache)

DM 78.-



Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K Ein Geschicklichkeitsspiel Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

DM 25.--

Penetrator

für den ZX Spectrum 48K Superschnelles Arcade-Spiel das die 48K woll ausnutzt. Wei den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spielnicht verzichten.

DM 37,--



Schalzsuche im Irrgarten

Maschinensyrache, Dautache Spicianistiung im Programs, Fizden Stein der oberetze Reihe den Geheimmechantsmus, damit die Time signifyer word! The mater Urnen said problemied zu finder. aber dann ... Zeit, fallence Storne und Monster sind gegen Sief

WICOSOFT

SCHATZSUCHE IM IRRGARTEN



Deutsche Arfeitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommunden Gespener aus, indem Sie rechtzeitig die Sput wechsein Rasena schnein 10 verschiedens Geschwindigksiten.

DM 32.00



WICCIDARY

WICOSOFT

FLIPPER for Sincam Spectrum 48K



JEDE MENGE NEUE SPIELE

57X-202192 4XX

RER'S NIGHTMARE (ABENTEUFLES ALTRAUM) Adventurer's Nightmare (Abentourers Alptraum)

Frein Tastenwahl, Deutsche Spielanieltung im Programm, Finf Vachle musson in der Spikkköhle verbracht worden Es gilt, Gold und Laben voi Gespensiern, Varnpiren, Franglespindeln, Skeletten und Morderspinnen zu verteidigen. Sehr schnelk

Deutscho Antoltung im Programm, Prese Tasterwahl, Hope in wie in der Kneipe um die Eckal Diei Gesuhwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen is die Déliet Sahr schnellt 3M 32.60

> HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN

WICOSOFT* Nordstraße 22* 3443 Herleshausen* Tel. 05654-6182 Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!